ASSASSIN'S CREED

GUIA DEFINITIVO

- A saga de Desmond
- Segredos de todos os personagens
- Enredo completo dos cinco principais jogos da série

UNIVERSO geek

1ª edição - 2013

Diretor editorial: Luis Matos
Editora-chefe: Marcia Batista
Assistentes editoriais: Ana Luiza Candido, Raíça Augusto e Raquel Nakasone
Preparação: Isadora Prospero
Arte: Francine C. Silva e Valdinei Gomes
Capa: Marcos Mazzei

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Angélica Ilacqua CRB-8/7057

C131a Caetano, Ricardo
Assassin's Creed – o guia definitivo da série / Ricardo Caetano.
– – São Paulo : Universo dos Livros, 2013.
112 p. : il., color.

ISBN: 978-85-7930-532-0

1. Assassin's Creed (jogo) - Guia 2. Jogos de fantasia I. Título

13-0476CDD 793.3

Sumário

31. IGREJA DE SANTA MARIA IN ARACOELI
32. IMPÉRIO BIZANTINO
33. IMPÉRIO OTOMANO
34. INGLATERRA
35. ISRAEL PUTNAM
36. ISTAMBUL
37. JERUSALÉM
38. JOHN PITCAIRN
39. JUNO
40. JÚPITER
41. LEONARDO DA VINCI
42. MARCO POLO
43. MASYAF
44. MOHAWK
45. MUÇULMANO
46. NAVARRA
47. NICCOLÒ MACHIAVELLI
48. NOVA YORK
49. OLHO DA PROVIDÊNCIA
50. PAUL REVERE
51. PIRI REIS
52. RENASCIMENTO
53. RICARDO CORAÇÃO DE LEÃO
54. ROMA
55. SALADIN
56. SANTO GRAAL
57. SARRACENO
58. SHEMHAMPHORASCH
59. SOCIEDADES SECRETAS
60. SUBJECT 16
61. TEMPLÁRIOS
62. TERRA SANTA
63. TETRAGRAMA SAGRADO
64. TREZE COLÔNIAS
65. TORRE DE GÁLATA
66. VENEZA
67. VIANA

Páginas

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80
81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100
101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112



Universo dos Livros Editora Ltda.
Rua do Bosque, 1589 • 6º andar • Bloco 2 • Conj. 603/606
Barra Funda • CEP 01136-001 • São Paulo • SP
Telefone/Fax: (11) 3392-3336
www.universodoslivros.com.br
e-mail: editor@universodoslivros.com.br
Siga-nos no Twitter: @univdoslivros


ASSASSINS
CREED
GUIA DEFINITIVO



O primeiro Assassin’s Creed tem suas fases divididas em duas épocas, que se entrelaçam para formar a história completa. No período contemporâneo, o jogo se passa em setembro de 2012, e seu protagonista é Desmond Miles, nascido em um local chamado “a Fazenda”, nos Estados Unidos. A comunidade que vive na Fazenda é nômade e não fica muito tempo na mesma região, pois descende de uma antiga organização chamada Ordem dos Assassinos. O pai de Desmond sempre contou para o filho histórias de batalhas antigas entre Assassinos e Templários, dizendo que o jovem nunca poderia deixar o local, pois seria morto pelos inimigos de sua Ordem. Mas Desmond não respeitou a vontade do pai: deixou a Fazenda aos 16 anos e se tornou um *bartender* no Bad Weather, um bar em Nova York. Porém, um dia é sequestrado ao comprar uma moto, rastreado após ter deixado sua impressão digital em um documento. Ele é levado até a Abstergo Industries, empresa de tecnologia e biotecnologia que tem como principal projeto o Animus, máquina capaz de reconstruir virtualmente as memórias dos antepassados de pessoas a partir do seu DNA.



Desmond está no projeto por ser descendente do assassino Altaïr ibn-La'Ahad (1163-1257), filho de Umar Ibn La-Ahad (um Mestre Assassino), e membro da Ordem dos Assassinos na época da Terceira Cruzada Cristã. No início, o inconsciente de Desmond rejeita as memórias recuperadas de Altaïr, mas, com o tempo, acaba cedendo. As memórias recuperadas remontam ao ano de 1191, quando o rei inglês Ricardo Coração de Leão e outros monarcas seguem sua cruzada para capturar a cidade portuária de Acre. A partir desse local, eles desejam criar uma base para ações futuras: seguir para o sul, conquistar Jerusalém, seu principal objetivo, e derrotar as tropas mulçumanas que se reúnem nas ruínas de Arsuf.

A primeira missão do Assassino que presenciamos acontece no Templo de Salomão e seus objetivos são: eliminar o Grão-mestre dos Cavaleiros Templários, Robert de Sable, e levar um artefato para seu superior, chamado Pedaço do Éden (também conhecido como Maçã do Éden). Além do protagonista, há outros dois assassinos de sua Ordem na missão: Malik e seu irmão, Kadar. Porém, Altaïr quebra os três princípios da Crença dos Assassinos (não guardar a lâmina na carne de um inocente, esconder-se à vista de todos e não comprometer a Irmandade) e acaba sendo descoberto dentro do templo pelos Templários.



Nos combates que se seguem, Altaïr falha ao matar Robert de Sable e é separado de seus irmãos de Ordem. Derrotado, volta à sua base sem o artefato e leva uma bronca de Al Mualim, líder do grupo. Eis que Malik, que estava com Altaïr em sua missão, retorna com o artefato. Malik acusa Altaïr de ser arrogante e responsável pela morte de seu irmão. Para piorar, Malik está gravemente ferido no braço, que terá de ser amputado. Devido a essa acusação de prepotência, Altaïr é rebaixado a Iniciado, o mais baixo nível da Ordem. Para recuperar sua honra e posição, Al Mualim lhe diz que deve ir à Terra Santa e eliminar nove homens. Cada morte recuperaria um degrau do Assassino na Ordem.

Começa então a jornada de Altaïr por Jerusalém, Acre e Damasco. Dentre os alvos, há nomes como Abu'l Noqoud (o homem mais rico de Damasco), Majd Addin (regente de Jerusalém), William de Montferrat (regente do Acre), Garnier de Naplouse (Grão-mestre dos Hospitalários), Jubair al Hakim (estudioso de Damasco) e Robert de Sable (Grão-mestre Sibrand dos Cavaleiros Templários).

Enquanto isso, no presente, Desmond invade o sistema da Abstergo e descobre, verificando e-mails, que os donos do laboratório fazem parte de uma organização de Templários modernos e que o objetivo do Animus é descobrir a localização dos artefatos conhecidos como Pedaços do Éden. Esse é o motivo do sequestro de Desmond, que também fica sabendo que membros modernos da Ordem de Altaïr tentam deter os Templários atuais.

Outra vez no passado, Altaïr elimina oito dos alvos e descobre que eles faziam parte de um plano dos Templários de unir forças cristãs e muçulmanas contra a Ordem dos Assassinos.

O último alvo é Robert de Sable. Após ser derrotado, agonizando, de Sable revela alguns segredos: o mestre de Altaïr, Al Mualim, é um Templário e controla um dos Pedaços do Éden. Esse poder é capaz de hipnotizar multidões e causar grandes ilusões, tendo sido inclusive associado a acontecimentos passados da humanidade, como as dez pragas do Egito, a separação do Mar Vermelho e a presença dos deuses gregos na Guerra de Troia. O plano de Al Mualim era usar Altaïr e os membros da Ordem para eliminar todas as outras lideranças e controlar a Terra Santa.

Altaïr segue para enfrentar Al Mualim e o derrota. O protagonista recupera o Pedaço do Éden de seu mestre, que revela um mapa holográfico com várias posições no planeta, incluindo duas em países que

não existem em sua época. Essas numerosas localizações mostram outros Pedaços do Éden.

Desmond acorda após viver essa última memória e volta a vasculhar e-mails da Abstergo. Ele descobre que antigas buscas dos Templários geraram eventos estranhos da humanidade, como o Evento de Tunguska, na Rússia, em 1908, e o Experimento Filadélfia, em 1943. A Abstergo enviou equipes especiais nessas duas ocasiões para buscar artefatos.

A indústria não quer mais Desmond e pretende descartá-lo, mas o protagonista escapa da morte com a ajuda de Lucy Stillman, pesquisadora de memória genética que trabalha para a Abstergo e estava agindo como uma agente dupla para os Assassinos.

Desmond, graças às várias sessões no Animus, se interliga com Altaïr, e usando a “Eagle Vision”– um sexto sentido que lhe permite identificar as intenções dos outros – ele vê mensagens apocalípticas pintadas na parede de seu quarto e a data 21 de dezembro de 2012.

Por fim, descobre-se que o objetivo da Abstergo é lançar um satélite para “criar a paz” no mundo: a nova ordem mundial. O jogo acaba com Desmond se perguntando o que aquelas mensagens significam e quem as teria escrito.

LISTA DE CONQUISTAS/TROFÉUS[1]

ABSOLUTE SYMBIOSIS: (45G) Consiga uma barra completa de Synchronization.

BLADE IN THE CROWD: (30G) Mate um de seus alvos como um verdadeiro Assassino.

CONVERSATIONALIST: (20G) Complete todos os diálogos com Lucy.

DEFENDER OF THE PEOPLE: ACRE: (20G) Complete todas as missões de libertação em Acre.

DEFENDER OF THE PEOPLE: DAMASCUS: (20G) Complete todas as missões de libertação em Damasco.

DEFENDER OF THE PEOPLE: JERUSALEM: (20G) Complete todas as missões de libertação em Jerusalém.

DISCIPLE OF THE CREED: (30G) Assassine todos seus alvos com a barra de DNA completa.

EAGLE’S CHALLENGE: (20G) Derrote 25 guardas em uma única luta.

EAGLE’S DANCE: (10G) Realize cinquenta “Leaps of Faith”.

EAGLE’S DIVE: (20G) Consiga cinquenta “Combo Kills” em lutas.

EAGLE’S EYE: (15G) Mate 75 guardas arremessando facas.

EAGLE’S FLIGHT: (20G) Permaneça vivo por dez minutos em um conflito aberto.

EAGLE’S PREY: (20G) Mate cem guardas.

EAGLE’S SWIFTNESS: (20G) Execute cem movimentos “Counter Kill” em combate.

EAGLE'S TALON: (15G) Execute cinquenta assassinatos sem ser visto.

EAGLE'S WILL: (20G) Derrote cem oponentes sem morrer.

ENEMY OF THE POOR: (5G) Agarre e arremesse 25 Harassers.

FEARLESS: (25G) Descubra todos os pontos Reach High.

GIFTED ESCAPIST: (5G) Pule por cima de vinte barracas de mercadores.

HERO OF MASYAF: (20G) Proteja Masyaf da invasão dos Templários.

HUNGERER OF KNOWLEDGE: (20G) Veja 85% de todos os defeitos de memória.

KEEPER OF THE 8 VIRTUES: (10G) Encontre todas as bandeiras Hospitalares em Acre.

KEEPER OF THE BLACK CROSS: (10G) Encontre todas as bandeiras Teutônicas em Acre.

KEEPER OF THE CREED: (10G) Encontre todas as bandeiras em Masyaf.

KEEPER OF THE CRESCENT: (20G) Encontre todas as bandeiras em Damasco.

KEEPER OF THE FOUR GOSPELS: (20G) Encontre todas as bandeiras em Jerusalém.

KEEPER OF THE LIONS PASSANT: (25G) Encontre todas as bandeiras do rei Ricardo espalhadas pelo Reino.

KEEPER OF THE ORDER: (10G) Encontre todas as bandeiras Templárias em Acre.

MARCH OF THE PIOUS: (5G) Use o movimento "Scholar blending" vinte vezes.

PERSONAL VENDETTA: (40G) Mate todos os Templários.

THE BLOOD OF A CORRUPT MERCHANT: (25G) Mate Tamir, contrabandista de Damasco.

THE BLOOD OF A DOCTOR: (25G) Mate Garnier de Naplouse, líder hospitalar em Acre.

THE BLOOD OF A SLAVE TRADER: (25G) Elimine Tatal, mercador de escravos de Jerusalém.

THE BLOOD OF THE MERCHANT KING: (25G) Mate Abul Nuqoud, Rei Mercantil de Damasco.

THE EAGLE AND THE APPLE - 1191: (100G) Termine Assassin's Creed.

THE HANDS OF A THIEF: (15G) Roube duzentas facas de arremesso.

THE PUNISHMENT FOR TREASON: (20G) Encontre o traidor e o traga para Al Mualim.

VISIONS OF THE FUTURE: (50G) Assista aos créditos finais.

WELCOME TO THE ANIMUS: (20G) Complete o tutorial Animus.

Não há Troféus para a versão do PlayStation 3.



O segundo Assassin’s Creed começa imediatamente após o final do primeiro jogo. Desmond está olhando para os símbolos pintados a sangue na parede de seu quarto, mas sem entender o que vê. Lucy Stillman pede a Desmond que entre mais uma vez no Animus e reviva uma experiência passada, mas não de Altaïr. Desmond presencia o nascimento de um certo Ezio Auditore.

Logo em seguida, agentes da Abstergo surgem para eliminar Desmond, que escapa do laboratório com Lucy. O casal segue para um esconderijo moderno dos Assassinos. A situação da Ordem atual está crítica, pois possuem poucos recursos, mas ainda assim enfrentam os Templários. Lá, os fugitivos da Abstergo encontram outros dois membros da Ordem: o historiador Shaun Hastings e a especialista em computação Rebecca Crane. Mesmo não sendo treinados nas artes da Ordem, são integrantes essenciais da organização. Descobre-se que Lucy agia como uma agente dupla e ajudou os Assassinos a construir o Animus 2.0, uma versão melhorada da máquina feita pela Abstergo. Além de reviver as memórias de um antepassado, Desmond agora tem a capacidade de assimilar as habilidades deles.



As lembranças do Animus 2.0 levam Desmond a trezentos anos após o primeiro jogo, no século XV, precisamente entre 1476 e 1499, em pleno **Renascimento**. O jogador assume o papel de um jovem nobre chamado Ezio Auditore, homem ligado a Desmond e Altaïr, e que viria a se tornar um grande Assassino.

Ezio era um jovem problemático e membro de uma rica família. Seus pais eram o banqueiro Giovanni Auditore e Maria Auditore; tinha três irmãos: Federico, o mais velho, a irmã, três anos mais nova, chamada Claudia, e o mais novo, Petruccio. Apesar de aproveitar a vida, com festas e mulheres na cidade de Florença, Ezio tinha obrigações com o pai, trabalhando para ele no mercado financeiro. Em um fatídico dia, Giovanni, Federico e Petruccio são acusados de um crime grave e são presos. Ezio, por não estar presente no momento, fica livre e vai depois até a prisão para falar com seus familiares. O pai pede a ele que volte para casa e recolha todo o conteúdo de um baú. Em casa, ele abre esse baú e encontra uma roupa (que veste), um pergaminho, um bracelete quebrado e uma carta que pode tirá-los da cadeia. A carta deveria ser entregue a Uberto Alberti, que promete ajudá-lo quando Ezio o visita. No dia seguinte, quando o pai e os irmãos de Ezio estão prestes a ser enforcados, o próprio Uberto Alberti trai os Auditore, e os acusados são mortos.

Ezio escapa e volta para casa, onde uma das empregadas lhe entrega uma mensagem: ele deve ir ao bordel de Paola. Lá, a dona do local lhe ensina habilidades furtivas e o manda levar o bracelete quebrado a um jovem artista chamado Leonardo da Vinci, para que o conserte. Leonardo, com a ajuda do pergaminho, conserta a arma, muito semelhante à de Altaïr. Com sede de vingança, Ezio usa as novas habilidades para eliminar Uberto Alberti e foge para Monteriggioni com sua mãe e irmã. Lá, junta-se ao seu tio Mario, também Assassino, que explica que seu pai também era um membro da Ordem. Mario treina Ezio para enfrentar os Templários, além de explicar o significado do pergaminho decifrado por Leonardo. Ele fazia parte de algo maior, com muitas outras partes, chamado *Codex*. As folhas estavam espalhadas pela Itália e, juntas, trazem uma profecia feita por Altaïr.

No futuro, Desmond assimila mais habilidades no Animus 2.0 e descobre que os sinais de sangue que encontrou no primeiro jogo, e que também podem ser encontrados nas memórias de Ezio, estão ligados ao Subject 16.

De volta ao passado, Ezio descobre que a trama que eliminou seus parentes faz parte de um grande jogo político, cujo mentor é o espanhol Rodrigo Borgia, que deseja derrubar a família Médici, de Florença e dominar a importante cidade, além de comandar os Templários em uma nova era.



Com as novas habilidades, Ezio ajuda inocentes, enfrenta Templários e, com a ajuda de Leonardo, decifra vários *Codex* encontrados pelo país. Assim, acaba a primeira memória importante de Ezio.

A próxima grande memória se passa dez anos após a morte do pai de Ezio, em Veneza. Leonardo ainda está decifrando as páginas do *Codex* e descobre em suas páginas ginas algo sobre o Profeta. Ele vai até Ezio e diz que o Profeta surgirá quando o Pedaço do Éden – o mesmo de Altaïr – chegar à cidade onde eles estão. Após investigar os portos, Ezio descobre qual navio o traz e vai até o cais na data prevista. Ele é surpreendido por Rodrigo Borgia, que está no barco. Os dois se enfrentam, mas Borgia foge.

Niccolò Machiavelli, líder dos Assassinos da época, surge para anunciar que Ezio tornou-se um verdadeiro Assassino e que o protagonista é o verdadeiro Profeta. O líder diz que o significado dessa designação seria revelado um dia e faz uma queimadura no dedo anelar de Ezio como símbolo de sua entrada na Ordem.

As próximas memórias levam Desmond ao ano de 1499, quando Ezio está com quarenta anos. Todas as páginas do *Codex* foram reunidas e, com a ajuda do Pedaço do Éden (a Maçã), é revelada a localização de uma cripta em Roma, que deve ser aberta com o segundo Pedaço do Éden, ainda desconhecido. Ezio e outros assassinos vão a Roma, precisamente ao Vaticano, e descobrem que Rodrigo Borgia se tornou o papa Alexandre VI. Ezio o enfrenta, mas é derrotado, pois o templário está com o segundo Pedaço do Éden: o cajado papal. Rodrigo esfaqueia Ezio e diz que, para entrar na cripta, é preciso juntar o primeiro Pedaço do Éden (a Maçã), o Profeta e o segundo Pedaço (o Bastão Papal). Com o sangue de Ezio, Rodrigo entra na cripta localizada abaixo da Capela Sistina, mas não consegue abrir a última câmera. Ezio se recupera e entra na cripta. Há um novo combate e o Assassino vence dessa vez.

Uma figura holográfica surge para falar com Ezio. Chamada Minerva, a entidade estava ali para trazer uma mensagem para quem descobrisse o local. Ela conta uma história para os protagonistas do jogo. Segundo ela, havia uma sociedade bastante avançada que vivia na Terra e que quase foi extinta por uma catástrofe ambiental. Os poucos que sobraram tiveram que reconstruir o mundo e criaram os seres humanos para essa tarefa. As duas raças viveram em harmonia até entrarem numa guerra de âmbito global, que quase levou à extinção de todos. Os sobreviventes da raça superior construíram

templos e esconderam neles mensagens para que as futuras gerações não sofressem o mesmo destino. No final da mensagem, Minerva diz: “Desmond, o resto é com você”. Ezio e Desmond ficam confusos.

Após o vídeo, Desmond deve fugir, pois o Animus 2.0 fora cercado por tropas inimigas. Na fuga, Lucy explica que há deficiências no campo magnético da Terra e uma chama solar que atingisse essa fraqueza causaria a destruição global, como descrito por Minerva. Desmond resolve encontrar os templos da raça avançada para acessar as memórias de Ezio e encontrar as respostas de que precisa.

LISTA DE CONQUISTAS/TROFÉUS

A PIECE OF THE PUZZLE: (10G/Bronze) Libere um trecho do vídeo do Subject 16.

AN OLD FRIEND RETURNS: (100G/Ouro) Escape do esconderijo.

AN UNEXPECTED JOURNEY: (30G/Prata) Complete a Sequência 6 de DNA.

ARRIVEDERCI ABSTERGO: (20G/Bronze) Escape da Abstergo.

ART CONNOISSEUR: (10G/Bronze) Compre uma pintura de Florença e Veneza.

ASSASSIN FOR HIRE: (10G/Bronze) Complete sua primeira missão de assassinato para Lorenzo il Magnifico.

BIANCA’S MAN: (30G/Prata) Complete a Sequência 10 de DNA.

BLEEDING EFFECT: (30G/Prata) Complete o treinamento e entre novamente no Animus.

BLOODY SUNDAY: (30G/Prata) Complete a Sequência 4 de DNA.

CHOIR BOY: (20G/Bronze) Descubra a Tumba dos Assassinos dentro de Santa Maria del Fiore.

DOCTOR: (20G/Bronze) Execute um “Air Assassination” em um personagem envenenado.

EXIT THE SON: (30G/Prata) Complete a Sequência 3 de DNA.

FLY SWATTER: (5G/Bronze) Chute um guarda enquanto usa uma Máquina Voadora.

HALLOWED BE THY NAME: (20G/Bronze) Descubra a Tumba dos Assassinos dentro de Basilica di San Marco.

HANDY MAN: (10G/Bronze) Desenvolva uma construção em Stronghold.

HIGH DIVE: (10G/Bronze) Execute um “Leap of Faith” a partir do topo do Campanile di Giotto.

I CAN SEE YOUR HOUSE FROM HERE!: (20G/Bronze) Descubra a Tumba dos Assassinos dentro de Torre Grossa.

I LIKE THE VIEW: (10G/Bronze) Sincronize dez View Points.

IN MEMORY OF PETRUCCIO: (30G/Bronze) Colete todos as Feathers.

KLEPTOMANIAC: (10G/Bronze) Roube mil florins.

LIGHTNING STRIKE: (10G/Bronze) Corra por cem metros.

MACHO MAN: (10G/Bronze) Defenda a honra de uma mulher.

MAILMAN: (10G/Bronze) Intercepte um mensageiro Borgia.

MAN OF THE PEOPLE: (10G/Bronze) Jogue mais de trezentos florins no chão.

MASQUERADE: (30G/Prata) Complete a Sequência 9 de DNA.

MASTER ASSASSIN: (Platino) Libere todos os troféus.

MESSER SANDMAN: (10G/Bronze) Atordoe quatro guardas de uma vez arremessando areia em seus olhos.

MYTH MAKER: (5G/Bronze) Encontre oito estatuetas em Monteriggioni.

NO-HITTER: (20G/Bronze) Elimine dez inimigos na mesma luta sem ser atingido.

PERFECT HARMONY: (10G/Bronze) Mude a cor de suas roupas com as cores Wetland Ebony e Wetland Ivory.

PODESTÀ OF MONTERIGGIONI: (30G/Bronze) Alcance 80% de valor de sua fortaleza.

PRISON ESCAPE: (20G/Bronze) Descubra a Tumba dos Assassinos dentro da fortaleza Rocca di Ravaldino.

RED LIGHT ADDICT: (10G/Bronze) Gaste 5 mil florins com cortesãs.

SHOW YOUR COLORS: (10G/Bronze) Use a Capa Auditore em cada cidade.

STEAL HOME: (10G/Bronze) Vença uma corrida contra ladrões.

STREET CLEANER: (10G/Bronze) Esconda cinco corpos em Bale of Hay.

SWEEPER: (10G/Bronze) Derrube cinco guardas de uma vez usando uma Espada Longa.

THE BIRTH OF AN ASSASSIN: (20G/Bronze) Ressuscite como Ezio Auditore da Firenze.

THE CONSPIRATORS: (30G/Prata) Complete a Sequência 5 de DNA.

THE IMPENETRABLE PALAZZO: (30G/Prata) Complete a Sequência 8 de DNA.

THE MERCHANT OF VENICE: (30G/Prata) Complete a Sequência 7 de DNA.

THE PAIN OF BETRAYAL: (30G/Prata) Complete a Sequência 1 de DNA.

THE PROPHET: (30G/Prata) Complete a Sequência 11 de DNA.

THE VAULT: (30G/Prata) Complete a Sequência 14 de DNA.

TIP OF THE ICEBERG: (10G/Bronze) Use sua Eagle Vision para analisar um Glyph no ambiente.

UNDERTAKER: (20G/Prata) Descubra a Tumba dos Assassinos dentro das catacumbas abaixo de Santa Maria Novella.

VENETIAN GLADIATOR: (20G/Bronze) Descubra a Tumba dos Assassinos dentro da Santa Maria della Visitazione.

VENGEANCE: (30G/Prata) Complete a Sequência 2 de DNA.

VICTORY LIES IN PREPARATION: (10G/Bronze) Recolha todas as Hidden Blades, Item Pouches e Armor Upgrades de Ezio.

VITRUVIAN MAN: (20G/Bronze) Libere as vinte partes do vídeo Subject 16.

WELCOME TO THE ANIMUS 2.0: (20G/Prata) Entre no Animus 2.0.



Brotherhood começa logo após os acontecimentos de Assassin's Creed II, em 1499, com Ezio ainda confuso sobre o que acabara de aprender no encontro com Minerva. Ele sai da cripta e não encontra Rodrigo Borgia. Tenta recolher os Pedaços do Éden, mas o Bastão se prende a um pedestal e fica fora de alcance; assim, recolhe apenas a Maçã. Depois, foge de Roma com seu tio, Mario, e volta a Monteriggioni, para a Villa Auditore.

Ezio conta os acontecimentos de Roma para seus familiares e companheiros Assassinos. Niccolò Machiavelli, líder de sua Ordem, diz que foi um erro deixar vivo Rodrigo Borgia (o papa Alexandre VI) e segue para Roma para comandar seus comandados a um ataque à sede do poder Templário.

No dia seguinte, a Villa Auditore é sitiada e atacada pelo exército comandado por Cesare Borgia, filho de Rodrigo Borgia. Seus comandados barbarizam a vila, destruindo casas e eliminando seus moradores. Cesare rouba o Pedaço do Éden que tinham – a Maçã – e elimina



Mario em pessoa. Ezio consegue escapar do cerco e jura vingança contra os Borgia.

A lembrança acaba e voltamos aos tempos modernos, onde o descendente de Ezio, Desmond Miles, acaba de fugir de um ataque templário. O grupo de Desmond, formado por Lucy Stillman, Rebecca Crane e Shaun Hastings, vai à Monteriggioni moderna. Chegando lá, montam uma base nas ruínas da Villa Auditore, que está fechada para turistas. Encontram no subterrâneo o mesmo santuário antigo usado na época de Ezio e instalam na construção o Animus 2.0, máquina usada por Desmond para reviver as memórias de Ezio. O novo objetivo do grupo é saber a localização da Maçã após o roubo de Cesare Borgia.

Na nova lembrança do passado, vemos a chegada de Ezio a Roma e seu encontro com Machiavelli. O líder da Ordem dos Assassinos fala sobre a situação em Roma: Rodrigo Borgia colocou Cesare como capitão da guarda papal e o poder dos dois sobre a cidade cresce a cada dia, graças ao apoio de outros reinos, incluindo a coroa francesa. Todos os adversários políticos e pessoas contrárias ao regime são eliminados. O governo dos Borgia também conta com uma milícia, a seita conhecida como Seguidores de Rômulo. Os integrantes dessa milícia, que acreditam na história que um dos fundadores de Roma é considerado um deus, vestem-se de lobos e usam garras para assustar os moradores romanos e levar a destruição a quem é contrário ao poder papal, tudo financiado por Rodrigo Borgia. Machiavelli também lembra Ezio sobre a situação de seu amigo Leonardo da Vinci, que vem criando armas e acessórios para Cesare sob ameaça de morte. O líder da Ordem deseja a morte de Rodrigo e Cesare. Eles então preparam um plano para eliminar o domínio dos Borgia sobre Roma.



Nos quatro anos seguintes, Ezio comanda a Ordem contra os Borgia.



O Assassino executa tarefas simples e complexas para minar o poder de Rodrigo. Ezio reconstrói as guildas de ladrões e ajuda cidadãos e comerciantes, inclusive tornando alguns membros da Ordem. Treina os novatos e os envia a missões por toda a Europa. Dentro de Roma, faz com que sua nova tropa sabote recursos e elimina pessoas importantes do governo. Leonardo surge para ajudá-lo com informações do exército inimigo, para que a Ordem saiba os pontos fracos dos inventos que os comandados de Cesare usam. Todos reconhecem Ezio como um grande comandante e o Assassino

torna-se líder da Ordem, graças à nomeação de Machiavelli. No mesmo evento, a irmã de Ezio, Claudia, torna-se uma Assassina.

O governo de Rodrigo enfraquece, mas ainda persiste. Em um ataque ousado, Ezio invade o castelo dos Borgia e ouve uma conversa entre Cesare e Rodrigo. Para enfrentar a ameaça dos Assassinos, Cesare exige que o pai lhe dê o Pedaço do Éden. Rodrigo nega e tenta envenenar o próprio filho, mas é Cesare que sai vivo desse encontro. Ezio localiza e recupera a Maçã na Basílica de São Pedro e usa suas novas forças para confrontar as forças de Cesare. Alguns dias depois, exércitos dos Borgia e dos Assassinos se enfrentam, com a vitória dos comandados de Ezio. Sem poder, Cesare é ferido e preso pelo Exército Papal do Papa Júlio II, porém afirma que não morreria pelas mãos de nenhum homem.

Mais à frente no tempo, em uma conversa com Leonardo da Vinci, Ezio toca a Maçã e fica sabendo que Cesare fugiu da prisão e que está montando uma milícia. Ezio segue para Viana, na Espanha, e combate as novas forças de Cesare. O vilão repete que não seria morto por um homem, mas Ezio o derruba de uma torre. A memória acaba abruptamente e Desmond tem uma nova logo em seguida. Nela, vê que Ezio está no Coliseu em Roma, usando a Maçã para fechar uma grande porta. Era essa a informação que o grupo de Desmond esperava.

No futuro, o grupo se prepara para partir para Roma. Mas antes, a luz acaba no santuário e o grupo vê alguns números em uma pirâmide projetada em uma das paredes. Shaun Hastings os decifra: eles se referem a uma passagem bíblica do livro do Êxodo sobre os 72 nomes de Deus e ao Tetragrama Sagrado. O resultado dessas informações é o número 72. O grupo vai ao Coliseu e usa a resposta para abrir a mesma porta que Desmond viu Ezio fechar. A senha estava correta.

Dentro da sala, Desmond usa suas habilidades para abrir alguns mecanismos que permitem que o grupo prossiga. Nesse meio-tempo, Desmond ouve uma voz misteriosa. Ela pertence a uma mulher que se apresenta como Juno, uma entidade semelhante a Minerva (Assassin’s Creed II). Ela continua a história sobre a grande civilização que já viveu na Terra. Diz que essa civilização deu aos humanos cinco sentidos, e não seis (como eles próprios possuíam), para que fossem comandados. Porém, compartilhava aos poucos seu conhecimento com os humanos, que cada vez mais se aproximavam de seus criadores. Os criadores dos humanos acabaram vendo o erro que cometeram, o que resultou no conflito entre as civilizações descrito por Minerva em Assassin’s Creed II.



Desmond encontra a Maçã após o discurso de Juno. Assim que toca o artefato, o tempo ao seu redor para. Juno diz que Desmond deve seguir seu caminho sozinho e o comanda a “acordar o sexto”. Desmond ataca Lucy, e os dois caem inconscientes no chão. O jogo termina.

LISTA DE CONQUISTAS/TROFÉUS

.. .- -- .- .-.. .. ...- .: (20G/Prata) Resolva todos os quebra-cabeças do Subject 16.

A KNIFE TO THE HEART: (50G/Ouro) Resgate a Maçã do Éden.

ABSTERGO EMPLOYEE OF THE MONTH: (20G/Bronze): Consiga todos os bônus ao menos uma vez no modo multiplayer.

AHEAD OF THE CURVE: (20G/Silver) Consiga um “Double” ou “Triple Escape” no modo multiplayer.

AMEN: (20G/Prata) Encontre a cripta na Basílica de São Pedro.

BANG!: (20G/Bronze) Destrua a Metralhadora.

BATTLE WOUNDS: (20G/Prata) Complete a Sequência 1 de DNA.

BLOODY SUNDAY: (20G/Prata) Complete a Sequência 7 de DNA.

BOOM!: (20G/Bronze) Destrua o Bombardeiro.

BROTHERHOOD: (20G/Bronze) Recrute três Assassinos.

CAPTURE THE FLAG: (30G/Bronze): Remova todas as bandeiras de Borgia em Roma.

DÉJÀ VU: (20G/Bronze) Jogue uma Memória mais de uma vez.

DOWNLOAD COMPLETE: (40G/Prata) Chegue ao nível 50 no modo multiplayer.

DUST TO DUST: (20G/Bronze) Encontre um artefato no presente.

FAST LEARNER: (25G/Bronze) No modo multiplayer, elimine seu alvo e despiste seu perseguidor em menos de dez segundos.

FIXER-UPPER: (20G/Prata) Complete a Sequência 3 de DNA.

FLY LIKE AN EAGLE: (10G/Bronze) Salte de paraquedas do alto do Castel Sant'Angelo.

FORGET PARIS: (20G/Prata) Complete a Sequência 6 de DNA.

FUNDRAISER: (20G/Prata) Complete a Sequência 5 de DNA.

GLADIATOR: (20G/Prata) Encontre a cripta no Coliseu.

GOLDEN BOY: (20G/Bronze) Encontre a cripta nas Terme di Traiano.

HOME IMPROVEMENT: (20G/Bronze) Desenvolva cinco estabelecimentos no Antico District.

IN MEMORIAM: (20G/Bronze) Colete todas as Feathers.

JOB SKILLS: (20G/Prata) Durante um confronto aberto no modo multiplayer, elimine um alvo e escape.

JULIUS CAESER: (Platino) Consiga todos os Troféus.

KABOOM!: (20G/Bronze) Destrua o Tanque.

MAILER DAEMON: (20G/Prata) Acesse seu e-mail em 2012.

NEEDLE IN A HAYSTACK: (5G/Bronze) No modo multiplayer, elimine seu alvo enquanto está escondido em meio ao feno.

ONE-MAN WRECKING CREW: (20G/Prata) Encontre a cripta no Palazzo Laterano.

OVERACHIEVER: (20G/Bronze) Consiga mais de 270 pontos por um só assassinato no modo multiplayer.

PERFECT RECALL: (30G/Prata) Consiga sincronização total em qualquer sequência que não seja a primeira.

PERFECTIONIST: (20G/Bronze) Consiga três estrelas no simulador do Animus.

PLUMBER: (20G/Prata) Encontre a cripta na Cloaca Maxima.

PRINCIPESSA IN ANOTHER CASTELLO: (20G/Prata) Complete a Sequência 4 de DNA.

REQUIESCAT IN PACE: (20G/Bronze) Complete a Sequência 9 de DNA.

ROLE MODEL: (20G/Bronze) Consiga todos os bônus co-op em uma sessão no modo multiplayer.

ROME IN RUINS: (20G/Prata) Complete a Sequência 2 de DNA.

SANCTUARY! SANCTUARY!: (20G/Bronze) Encontre um lugar para se esconder e reinicialize o Animus.

SERIAL KILLER: (20G/Bronze) Faça um movimento “Kill Streak” acima de 10.

SHOW OFF: (20G/Bronze) Complete dez desafios da Guilda.

SPLASH!: (20G/Bronze) Destrua o Canhão Naval.

SPRING CLEANING: (10G/Bronze) Mate um guarda com uma vassoura.

STRONG CLOSER: (20G/Bronze) Domine uma partida por dez segundos antes que ela termine.

SYNCHRONIZATION ESTABLISHED: (10G/Bronze) Complete uma sessão multiplayer com ao menos um assassinato.

TECHNICAL DIFFICULTIES: (10G/Bronze) Complete a Sequência 9 de DNA.

THE GLOVES COME OFF: (10G/Bronze) Vença a aposta máxima nas lutas corpo a corpo.

TOWER OFFENSE: (20G/Bronze) Queime todas as Borgia Towers.

UNDERTAKER 2.0: (20G/Bronze) Encontre a cripta nas Catacombe di Roma.

VITTORIA AGLI ASSASSINI: (20G/Prata) Complete a Sequência 8 de DNA.

WELCOME TO THE BROTHERHOOD: (20G/Bronze) Treine um aprendiz até o nível Assassin.

YOUR WISH IS GRANTED: (10G/Bronze) Jogue dinheiro em um poço.



Revelations segue após os acontecimentos de Brotherhood. Desmond está em coma após ter sido controlado por Juno e matado Lucy. Ele acorda em um ambiente virtual chamado Animus Island, um local criado pela Abstergo que era parte do programa de teste original do Animus. É uma espécie de “versão beta” do projeto de recriação virtual de memórias passadas. Na Animus Island, Desmond encontra o Subject 16, consciência de um homem que esteve no Animus da Abstergo antes do protagonista de Assassin’s Creed.

O Subject 16 diz que Desmond está num transe mental, uma espécie de limbo no qual a pessoa confunde as memórias de seus antepassados com as suas próprias. Ele alerta que o Animus eliminará as memórias de Desmond em breve se ele não acordar do coma. Para que Desmond escape dessa situação, deve reviver as memórias finais de seus antepassados Assassinos para finalmente desvincular sua mente da mente deles. Desmond atravessa um portal e revive uma memória de Ezio.



O ano é 1509 e Ezio Auditore da Firenze é um senhor de idade. Após tantos anos como Assassino, ele questiona qual é sua finalidade no mundo e o porquê do conflito entre Assassinos e Templários. Para encontrar as repostas a essas perguntas, viaja para Masyaf, antiga sede da Ordem dos Assassinos, a fim de encontrar a biblioteca secreta de Altaïr, seu antepassado. Dizia uma lenda que aquela biblioteca continha alguns dos livros mais importantes da história, “mais valiosos que todo o ouro do mundo”.

No caminho para a antiga sede, Ezio encontra um exército de Templários comandado por um tal de Leandros. O Assassino é capturado e levado para execução, mas consegue fugir. Em Masyaf, ele encontra a porta que leva à biblioteca de Altaïr, mas descobre que são necessárias cinco chaves para abri-la. Ezio vai até onde está Leandros, que possui um livro sobre as chaves, e ambos entram em combate. Ezio mata o Templário e pega o livro, escrito por Nicollò Polo, pai do explorador Marco Polo. O livro contém muitas informações relacionadas à chave, incluindo sua localização: Constantinopla.

Chegando ao seu destino, Ezio é recebido por Yusuf Tazim, líder dos Assassinos do Império Otomano. Yusuf lê o livro de Polo e diz que as chaves podem estar em antigos pontos comerciais, criados na época em que o explorador esteve na cidade. Ezio inicia sua procura e, no primeiro ponto, encontra a intelectual Sofia Sartor. A dama comprou o antigo local para construir nele sua própria biblioteca. O Assassino procura e acaba por encontrar uma passagem secreta que o leva à primeira chave. De volta à base dos Assassinos locais, Ezio examina a chave e com ela consegue reviver algumas memórias passadas de Altaïr, da mesma maneira como Desmond no futuro.



As memórias são de Altaïr, antepassado de Ezio, e remetem ao final do primeiro Assassin’s Creed. Al Mualim, ex-líder da Ordem dos Assassinos, está morto e a população da Terra Santa está livre do poder da Maçã. Altaïr resolve queimar Al Mualim, pois acredita que o defunto possa ter magia negra em seu corpo. Um dos grandes companheiros de Altaïr, Abbas Sofian, é contra. Ele é um assassino que cresceu e treinou junto com Altaïr, além de ter sido um grande amigo seu. Devido a uma série de eventos na vida dos dois, eles acabam se afastando. O corpo de Al Mualim é queimado e Abbas toma a Maçã, mas o artefato drena sua energia vital. Altaïr o salva, pegando o Pedaço do Éden de volta.

A memória acaba e surgem outras: anos depois, Altaïr está casado com Maria Torpe e tem dois filhos adultos, Sef e Darin. Altaïr estava afastado de Masyaf, enquanto esteve envolvido em uma guerra contra os mongóis, por mais de dez anos. Quando voltou à terra natal com a esposa, encontrou Abbas, autoproclamado líder dos Assassinos e mentor de um motim na Ordem. Abbas havia mandado um capanga matar o filho mais novo de Altaïr, Sef, enganando-o ao dizer que estava a mando do próprio pai. Segue-se uma luta entre Altaïr e Abbas, na qual este mata Maria antes de escapar. Em seguida, Altaïr se exila de Masyaf com seu filho Darin por um longo período. Retorna somente duas décadas depois, aos oitenta anos, e reagrupa Assassinos leais para invadir a sede da



Ordem e matar Abbas. Na última parte da memória, Altaïr está com noventa e dois anos e se encontra com Niccolò Polo. Ele dá ao explorador a chave da biblioteca para que ele a guarda em um local seguro. Fim da memória.

De volta a época de Ezio, Yusuf alerta que bizantinos e Templários planejam atacar o palácio real para sequestrar o recém-chegado príncipe local, Suleiman. Como Ezio pretende procurar uma chave nesse mesmo palácio, oferece ajuda. Ele se disfarça de bardo e salva o príncipe do atentado. Suleiman conversa com Ezio e diz que seu avô, o Grande Sultão, está muito velho. O sucessor precisa ser escolhido e deveria ser o tio de Suleiman, Ahmet, mas ele e os soldados reais otomanos desejam que seja o pai de Suleiman, Selim. Suleiman suspeita de que o ataque do qual acabou de escapar é obra de Tarik Barleti, comandante dos Janissaries, guarda pessoal do Sultão. Ezio diz que ajudaria o príncipe se ele o ajudasse a encontrar a chave.

Após investigar a situação, Ezio descobre que Tarik estava abrindo o arsenal real para Manuel Palaiologos, o líder dos Templários na Capadócia. Ao saber da situação, Suleiman lhe pede que elimine Tarik. Ezio busca Tarik e o derrota. Em sua agonia, o líder dos Janissaries diz que tudo era uma armadilha para descobrir a localização dos bizantinos e eliminá-los. Ele conta a Suleiman que os Templários estão na Capadócia e o príncipe manda Ezio para lá em um navio. No caminho para o porto, os Janissaries preparam uma armadilha na forma de um bloqueio, mas o Assassino consegue furá-lo com suas habilidades.

Após chegar à Capadócia, Ezio sai em busca de Palaiologos no subterrâneo. O Assassino causa uma grande explosão



no local para que Palaiologos se revele. O alvo surge e o Assassino o elimina. Ezio acha a última chave da biblioteca de Masyaf (as outras quatro já haviam sido encontradas), mas é surpreendido por Ahmet, que se declara um Templário e exige as chaves. Ezio escapa para Constantinopla.

Chegando à biblioteca de Sofia, Ezio encontra tudo revirado, e Yusuf morto. Ele reúne os Assassinos para uma investida ao arsenal real, onde está Ahmet. O ataque é maciço e bem-sucedido, resultando no encontro com Ahmet. Ezio não o mata, pois sabe que o vilão está com Sofia. Ahmet diz para o Assassino levar as chaves até a Torre de Gálata para trocá-las por Sofia. Ele vai até a torre e entrega as chaves para salvá-la. Ahmet foge e Ezio parte em perseguição para recuperar as chaves. Quando alcança o vilão, também surge Selim, que diz que o sucessor do sultão já foi escolhido. Selim mata seu irmão, e Ezio recupera as chaves e parte para Masyaf junto com Sofia. Fim da lembrança.

Voltando a Desmond, vemos a Animus Island desmoronando. O Subject 16 passa a energia que lhe resta para ele e lhe diz para concluir logo as memórias. O Subject 16 desaparece e Desmond entra em um portal para reviver as últimas memórias de Ezio.

Em Masyaf, Ezio consegue abrir a biblioteca de Altaïr com as chaves e encontra o esqueleto de Altaïr com outra chave em suas mãos. Ao tocar o artefato, Ezio revive a última memória de seu antepassado. Nela, Altaïr está esvaziando a biblioteca com a ajuda de seu filho Darin, e se despede dele. O antigo Assassino se tranca no local com a Maçã e falece.

Ezio encontra a Maçã na biblioteca, mas não deseja usá-la. Ele retira seus equipamentos e passa a se comunicar com Desmond e as entidades da civilização antiga (Minerva, Juno e Júpiter, uma nova aparição). As entidades dizem que uma explosão solar destruiu a Primeira Civilização e que isso poderia acontecer novamente. A civilização tentou escapar construindo seis criptas que guardavam seus segredos e que se comunicavam por meio de uma cripta central. Júpiter indica a localização da cripta central. Nesse momento, Desmond completa as memórias e consegue acordar do coma. Estão com ele Shaun Hastings, Rebecca Crane e William Miles. O grupo de Desmond está com a Maçã e o protagonista sabe o que fazer.

LISTA DE CONQUISTAS/TROFÉUS

A FRIEND INDEED: (20G/Bronze) Complete todos os desafios Faction Creed de uma única facção.

ACHIEVER: (10G/Bronze) Complete um desafio no modo multiplayer.

ALMOST FLYING: (20G/Bronze) Caia de paraquedas diretamente no topo da Torre Galata até o chifre dourado.

ARE YOU DESMOND MILES?: (20G/Bronze) Complete a Sequência 5 de Desmond.

ARMCHAIR GENERAL: (20G/Bronze) Controle todas as cidades (exceto Rhodes) simultaneamente no modo Mediterranian Defense.

BEST SERVED COLD: (20G/Prata) Complete a Sequência 1 de DNA.

BULLY: (20G/Bronze) Encontre e nocauteie Duccio.

CAPPED: (20G/Bronze) Colete todos os fragmentos de dados do Animus.

CRAFT MANIAC: (20G/Bronze) Faça trinta bombas artesanais.

ESCAPE TO NEW YORK: (20G/Bronze): Complete a Sequência 3 de Desmond.

EXPLORER: (20G/Prata) Termine uma seção de cada modo do jogo no multiplayer.

FAST FINGERS: (20G/Bronze) Realize cinquenta saques em guardas mortos.

FOND MEMORIES: (20G/Prata) Alcance 100% de sincronização em todas as sequências.

HOLY WISDOM: (20G/Prata) Complete o desafio de Hagia Sofia.

I CAN SEE YOU: (20G/Bronze) Elimine cinco guardas enquanto estiver encoberto por uma bomba de fumaça.

IRON CURTAIN: (20G/Bronze) Faça um movimento de defesa “Perfect Den” sem usar o canhão.

ISTANBUL E CONSTANTINOPLE: (20G/Prata) Complete a Sequência 2 de DNA.

LIGHTNING STRIKES: (20G/Bronze) Elimine cinco guardas em cinco segundos usando apenas suas Hidden Blades.

LOOKING GOOD: (10G/Bronze) Personalize uma Persona no modo multiplayer.

MAKE THE HEADLINES: (30G/Prata) Obtenha treze Accolades diferentes no modo multiplayer.

MASTERING THE ART: (30G/Prata) Consiga o Bônus Incognito no modo multiplayer.

MONSTER’S DANCE: (20G/Bronze) Faça um guarda incapacitar três civis enquanto estiver envenenado.

MOSH PIT: (20G/Bronze) Envenene dez guardas ao mesmo tempo.

MOUSE TRAP: (20G/Bronze) Elimine cinco guardas depois de atordoá-los com um andaime.

MY PROTÉGÉ: (20G/Bronze) Faça um discípulo se tornar um Master Assassin.

OLD BOSS, NEW BOSS: (20G/Prata) Complete a Sequência 7 de DNA.

OVERKILLER: (20G/Bronze) Elimine cinquenta guardas com a Hidden Blade.

PRIORITIES: (20G/Prata) Complete a Sequência 8 de DNA.

REVELATIONS: (50G/Gold) Complete a Sequência 9 de DNA.

SAGE: (20G/Bronze) Colete todos os livros disponíveis.

SEAL THE DEAL: (20G/Prata) Complete a Sequência 3 de DNA.

SHOW-OFF: (20G/Bronze) Pouse de paraquedas em uma tirolesa.

SILENT BUT DEADLY: (20G/Bronze) Elimine três guardas simultaneamente, com apenas um lance de facas.

SPIDER ASSASSIN: (20G/Bronze) Escale Hagia Sofia, desde o chão até o topo, em menos de 25 segundos.

SUCCESSES AND FAILURES: (20G/Prata) Complete a Sequência 6 de DNA.

TACTICIAN: (30G/Prata) Consiga pelo menos 2 500 pontos em uma sessão no modo multiplayer.

TAX EVASION: (10G/Bronze) Consiga seu dinheiro de volta de um coletor de impostos Templário.

THE CONQUEROR: (Platino) Consiga todos os troféus do jogo.

THE EARLY YEARS: (20G/Bronze) Complete a Sequência 1 de Desmond.

THE MENTOR: (20G/Prata) Tenha sete discípulos com nível Master Assassin.

THE PLOT THICKENS: (20G/Prata) Complete a Sequência 5 de DNA.

THE PRINCE: (20G/Prata) Complete a Sequência de DNA 4.

THE RELUCTANT ASSASSIN: (20G/Bronze) Complete a Sequência 2 de Desmond.

THE ROTTEN APPLE: (20G/Bronze) Complete a Sequência 4 de Desmond.

THE WAY I LIKE IT: (20G/Bronze) Edite o seu Templar Profile mudando seu título, emblema e patrono no modo multiplayer.

THERE IS NO I IN TEAM: (20G/Bronze) Vença uma sessão no modo Team no multiplayer.

TOOLS OF THE TEMPLAR: (10G/Bronze) Compre sua primeira Ability na Abstergo Store no modo multiplayer.

TRUE TEMPLAR: (20G/Prata) Alcance o nível 20 no modo multiplayer.

WORTH A THOUSAND WORDS: (20G/Bronze) Colete todas as páginas das memórias de Ishak Pasha.



Dando prosseguimento ao final de Revelations, Desmond e seu grupo encontram o Grand Temple da Primeira Civilização no estado de Nova York. Em uma região afastada da cidade, eles entram em uma caverna, na qual encontram uma porta, que abrem com a Maçã do Éden. Desmond recolhe uma espécie de fonte de energia, na forma de um bloco, que é colocado em um painel e aciona alguns mecanismos dentro da caverna. Em seguida, surge um contador com uma contagem de tempo decrescente, a qual, aparentemente, é uma contagem para o fim do mundo. No fundo da área, há um grande portal fechado. Desmond entra em transe e é colocado novamente no Animus 2.0, pois Rebecca diz que é preciso descobrir uma maneira de abrir o portal fechado da cripta.

Desmond revive as memórias de um homem chamado Haytham Kenway, um Templário britânico do século XVIII. Nessa primeira memória, vemos Haytham matando um senhor para pegar um medalhão. Em seguida, Kenway reúne-se com alguns de seus companheiros e recebe tarefa de encontrar uma das criptas da Primeira Civilização, que poderia estar localizado em uma das Treze Colônias americanas. Ele é enviado à cidade de Boston para começar sua busca. Após chegar à cidade, o britânico é recebido por Charles Lee, soldado britânico que o ajudaria no Novo Mundo, além de mais quatro homens que colaborariam com sua tarefa: William Johnson, Thomas Hickey, John Pitcairn e Benjamin Church. Após recrutar os três primeiros, Haytham precisa salvar Church do capitão escravista Silas Thatcher.

Após o grupo ser reunido, William Johnson vê o medalhão de Haytham e diz que o povo indígena Kanien’keha:ka possui um estilo de arte bastante semelhante ao do artefato. Kenway vai até onde os escravos de Silas estão para libertar alguns e conseguir informações a respeito da tribo. O britânico usa as informações para localizá-la. No local, Haytham se interessa por uma índia chamada

Kaniehtí:io e mostra o medalhão a ela, que reconhece o artefato e sabe onde ele poderia ser útil. A índia, porém, somente ajudaria se Haytham a ajudasse a eliminar um general britânico chamado Edward Braddock, um homem cruel que fizera muito mal ao seu povo. Haytham planeja por





algumas semanas e consegue invadir o agrupamento de seu alvo e eliminar Braddock.

Pedido realizado, Kaniehtí:io leva Kenway ao local que prometera, a mesma cripta onde estão Desmond e seus companheiros. Porém, o medalhão se mostra inútil naquele momento. O encontro apenas resulta em um relacionamento entre Kaniehtí:io e Kenway. Dias depois, o grupo de Kenway se reúne para transformar Charles Lee em um membro da Ordem dos Templários.



Desmond acorda e explora a cripta. De repente, consegue se comunicar com a entidade Juno, que fala de que maneiras a Primeira Civilização tentara salvar o mundo no passado. Após várias tentativas, a Civilização chegara à conclusão que só uma teria sucesso: o uso de uma camada de energia na forma de aurora boreal. Entretanto, ela não foi executada por falta de tempo. Juno diz que a mesma resposta poderia ser utilizada por Desmond para salvar sua civilização antes do dia 21 de dezembro de 2012.

Desmond volta ao Animus e revive as memórias de Ratonhnhaké:ton, filho de Kenway e Kaniehtí:io. Aos quatro anos, o pequeno indígena é capturado por Charles Lee e alguns Templários. Lee diz que mataria o garoto caso ele não revelasse a localização de sua aldeia. Ratonhnhaké:ton suporta a pressão, não passa a informação e é atingido por um golpe que o faz desmaiar. Ao acordar, o garoto volta para sua aldeia, mas encontra o local em chamas. Sua mãe, Kaniehtí:io, está presa sob escombros e prestes a morrer. Os dois conversam e ela pede que seu filho seja forte. Ele vê a mãe morrer.

Na próxima lembrança, vemos Ratonhnhaké:ton com 14 anos. Após um dia de caça, retorna à aldeia reconstruída para falar com uma anciã. Ele deseja deixar o local, mas a velha senhora alerta que todos ali devem protegê-lo e nunca deixá-lo, pois o lugar guarda um artefato especial, um objeto semelhante à Maçã do Éden. Ao tocar o artefato, Ratonhnhaké:ton se comunica com Juno e a entidade diz que ele deve deixar a aldeia em busca do símbolo dos Assassinos. A anciã, após o relato da conversa com Juno, permite que Ratonhnhaké:ton parta, e conta que vira esse símbolo antes, num lugar próximo à aldeia em uma colina. Chegando à colina, o velho que mora lá se nega a falar com o garoto. Ratonhnhaké:ton permanece no local e evita que ladrões invadam a casa. O velho, que se chama Achilles Davenport, reconhece as habilidades de Ratonhnhaké:ton. Passa a conviver com o garoto e lhe conta a história da Ordem dos Assassinos e sua rixa com os Templários. Achilles diz que era o líder da Ordem nas colônias, mas que desistiu após ser preso e solto pelos Templários. Davenport resolve treinar Ratonhnhaké:ton, para que o jovem cace os Templários nas colônias.



Davenport e Ratonhnhaké:ton vão para Boston comprar itens para a casa do velho Assassino. O mestre diz a seu pupilo para adotar um nome diferente, pois os nativos eram discriminados na cidade grande. Ele o “batiza” de Connor. Os dois conhecem na cidade um homem chamado Samuel Adams, que provará ser útil e leal à sua causa no futuro. Connor aprende a velejar no navio de seu mestre, o *Aquila*. Anos mais tarde, ele será capitão da embarcação. Após algum tempo de treinamento, as habilidades de Connor se mostram muito acima da média. Davenport o nomeia membro da Ordem, entregando-lhe armas e a roupa de um verdadeiro Assassino.

Com 17 anos, Connor recebe a visita de um indígena da sua aldeia. O visitante alerta que a aldeia será vendida a um britânico, chamado William Johnson. Connor finca um machado em um dos pilares de sua casa, tradição vista como sinal de guerra. Ele se encontra novamente com Samuel Adams, que está pronto para atacar um navio britânico, no evento que ficará conhecido na História como a “Festa do chá de Boston”. Ele aceita participar do ato, pois atacaria navios de William Johnson e deixaria o britânico sem fundos para comprar a aldeia. E foi o que aconteceu. Porém, William Johnson consegue mais dinheiro na Europa. Para evitar que ele continue com seu plano de comprar a aldeia, o Assassino entra em ação e o mata.

Tempos depois, Connor descobre que Charles Lee desejava ser o comandante das tropas imperiais, mas acabou perdendo o posto para George Washington. Em seguida, o Assassino é convidado por Paul Revere, um dos colaboradores da rebelião colonial, a ajudar na guerra de independência das colônias. Connor diz que essa guerra não é sua, mas muda de ideia quando descobre que há um plano para assassinarem John Pitcairn, um importante Templário. Connor ajuda Paul Revere a avisar Samuel Adams que John Pitcairn o quer morto e parte para um encontro com o general Israel Putnam, comandante da Batalha de Bunker Hill. O Assassino consegue eliminar John Pitcairn e encontra em seu corpo uma carta que revela um plano de matar George Washington. De volta à sua casa, Connor recebe a visita de um informante, que diz saber quem deseja matar Washington: Thomas Hickey.

Connor vai para Nova York e segue algumas pistas até encontrar Hickey, vestido como um soldado colono. Antes que possa pegá-lo, é preso junto com seu alvo. Thomas Hickey é libertado por Charles Lee, que fará com que a culpa no plano de assassinar Washington caia sobre Connor, que teria de ser executado em público. No dia da execução, Connor é resgatado por Davenport e alguns de seus companheiros. O Assassino corre para deter o plano da morte de Washington, e por fim mata Hickey. Os guardas de Washington apontam suas armas para Connor, mas o general Israel Putnam o defende.



Após algum tempo, Connor vai à Filadélfia se encontrar com Samuel Adams, Benjamin Franklin e Thomas Jefferson, e presencia o momento da assinatura da Declaração da Independência dos Estados Unidos da América. Ele segue para o acampamento de Washington e o futuro presidente dos EUA pede a ele que recupere armamentos roubados por Benjamin Church. Na busca por pistas, ele acaba se encontrando com o pai, Haytham Kenway. O pai diz que Church traiu sua Ordem e, por ser um alvo em comum, Connor sugere que eles trabalhem juntos. Os dois viajam para um forte em Nova York e Connor conta a seu pai sobre a morte da mãe. Kenway fala que não foi o mandante do ataque à aldeia e que tentou fazer Lee desistir; entretanto, o Assassino não o perdoa. Em Nova York, descobrem que Church não está no forte, mas em um navio que está deixando o local. Connor comanda o *Aquila* contra o navio inimigo e o Assassino mata Church.

Connor volta à Nova York e se junta ao pai mais uma vez para frustrar as intenções britânicas contra os colonos. Os Templários estão nas colônias para tentar tomar o poder, mas Connor atrasa seus planos eliminando os recrutas de seu pai. Descobre-se que Kenway pretende acelerar o domínio Templário.

O Assassino fica sabendo do plano de Washington de atacar sua aldeia, que acredita-se estar do lado dos britânicos. Connor se enfurece e sai do acampamento para proteger sua aldeia, eliminando no caminho os mensageiros de Washington. Quando chega à aldeia, conversa com a anciã. Ela diz que a aldeia realmente está do lado dos britânicos e de Charles Lee, e que se preparam para atacar o agrupamento de Washington. Connor resolve não deixar que isso aconteça, pois seria o fim da aldeia. Ele derruba alguns guerreiros indígenas e conversa com seu antigo amigo, Kanen’to:kon, que lhe diz que Charles Lee alertou que Connor era um traidor, e os dois lutam. Connor mata seu antigo amigo. Em seguida, fala com Washington e impede que a batalha aconteça, ao contar ao comandante americano que o responsável por tudo é Charles Lee. O Assassino promete que matará Lee. Fim da memória.



A partir deste momento no jogo, Desmond sai algumas vezes do Animus em busca de fontes de poder, o mesmo tipo de artefato que ele usou para acionar os mecanismos na cripta central. Para saber a localização de duas delas, em Manhattan e em São Paulo, conta com a ajuda de Shaun e seu computador. Depois de achá-las, Desmond recebe uma mensagem do doutor Warren Vidic, o homem responsável pelo experimento com o protagonista na Abstergo. A mensagem diz que o doutor está com William Miles.

Desmond volta ao mesmo laboratório da Abstergo visto no primeiro jogo. Vidic quer trocar o pai de Desmond pela Maçã do Éden. Ele exige a Maçã, mas Desmond usa o poder do artefato para matar os guardas e o próprio doutor. Ele salva seu pai e recolhe mais uma fonte de poder. Após voltar junto ao grupo, ele entra no Animus para reviver a última memória de Connor.

Connor está na casa de seu mestre Achilles, que sugere ao seu discípulo matar Lee e seu pai, os quais são inimigos da Ordem dos Assassinos. O plano do pupilo é invadir o forte onde estão seus alvos pelo subterrâneo. Quando ele estivesse em posição, daria o sinal para o *Aquila* e outros navios bombardearem o local, obrigando Lee e Kenway a se revelar. Connor vai se despedir de Achilles, mas encontra seu mestre falecido. Após o funeral de seu mestre, ele parte para o combate.

O protagonista de Assassin's Creed III chega ao forte, passa pelo subterrâneo e usa um sinalizador para iniciar o ataque. Na operação, encontra Kenway e luta com ele. Kenway revela que sabia do ataque e que ajudou Lee a fugir, pois Charles era importante para os Templários e os guiaria para a vitória final nas colônias. Após uma árdua luta, Connor derrota seu pai e jura a morte de Charles para o bem de seu povo.

No funeral de Kenway, Connor aborda Charles Lee, mas acaba capturado. Lee promete que o Assassino sofrerá antes de morrer ao ver a morte de sua tribo e a destruição de seu lar. Porém, Connor se liberta de seus captores e vai até o navio de Lee para encontrá-lo. Começa uma perseguição, que resulta no encontro dos dois em um navio em construção. Charles fere Connor, mas o Assassino atira em seu alvo. Porém, ambos sobrevivem ao encontro. O Assassino acorda e procura por Lee, encontrando-o em um bar. Eles bebem juntos, muitos machucados. Connor finalmente mata Lee e

pega seu medalhão, o mesmo de seu pai.

O Assassino volta à sua aldeia e a encontra vazia. Ele pega a Maçã que está guardada lá e conversa com Juno. Ele diz que falhou em proteger o local, mas ela responde que o povo foi a um lugar melhor. Após a conversa, a Maçã se desfaz e Connor enterra o medalhão na cova do filho de Achilles, que se chamava Connor Davenport. Era essa a informação que o grupo de Desmond precisava.

Desmond acorda e leva seu grupo à mesma cova para recuperar o medalhão. Com o artefato, eles retornam à cripta central e abrem o portal com o medalhão. O grupo está com pressa, pois já era o dia 21 de dezembro de 2012. Após passar pelo portal, Juno aparece e pede que Desmond toque o pedestal que está à sua frente. Minerva também aparece e diz que, se ele tocar o pedestal, salvará o mundo e libertará Juno, mas morrerá. A segunda entidade também diz que Juno foi presa por ser uma traidora, pois tentou dominar o planeta na época da Primeira Civilização. Ela sugere que Desmond deixe a explosão solar afetar a Terra, para que ele se torne um líder dos sobreviventes. Desmond não aceita essa opção e acredita que seria mais fácil derrotar Juno. Ele toma sua decisão, pede que todos saiam e toca no pedestal. Desmond morre e o mundo é salvo.

LISTA DE CONQUISTAS/TROFÉUS

A COMPLETE SET: (20G/Prata) Coloque todos os personagens opcionais na Homestead.

ABSTERGO ENTERTAINMENT: (10G/Prata) Alcance o nível 20 no modo multiplayer.

ALL WASHED UP: (40G/Prata) Complete todas as missões navais a bordo do *Aquila*.

AN EXTRAORDINARY MAN: (10G/Bronze) Complete a Encyclopedia of the Common Man.

BLOWING IN THE WIND: (20G/Bronze) Encontre todas as páginas dos Almanaques de Franklin.

BRING DOWN THE HOUSE: (20G/Bronze) Explore o Fort Wolcott.

BY INVITATION ONLY: (20G/Bronze) Seja convidado a se unir a um Clube.

CAGED WOLF: (20G/Bronze) Complete a Sequência 8.

CIRCUS ACT: (10G/Bronze) Mate quinze guardas com um tiro de canhão.

COMPLETIONIST: (50G/Prata) Complete todas as entradas da grade.

COUREUR DES BOIS: (10G/Bronze) Troque peles não danificadas em todos os armazéns gerais.

DIFFICULT END: (20G/Bronze) Complete a Sequência 11.

ENTREPRENEUR, NOT PIRATE!: (20G/Bronze) Complete os doze contratos de navio corsário.

EYE WITNESS: (10G/Bronze) Veja um predador matando um inimigo.

FIN: (30G/Prata) Complete cada missão do epílogo destravada depois dos créditos.

GRIM EXPECTATIONS: (10G/Bronze) Complete a Sequência 10.

HEROES ARE BORN: (20G/Bronze) Complete a Sequência 4.

HOUSE PARTY: (10G/Bronze) Recrute qualquer um dos artesãos e veja-os na Homestead.

HOW D'YA LIKE THEM APPLES: (20G/Bronze) Complete a Sequência 3.

HUNTER/KILLER: (20G/Bronze) Alcance uma Sequência de 10 no mapa multiplayer Wolfpack.

IN GOOD STANDING: (30G/Prata) Complete todos os desafios dos Clubes.

JAGER BOMB: (20G/Bronze) Depois de ativar o status completo de Notorius, mate dez membros de infantaria leve sem perder prestígio.

KIDD GLOVES: (30G/Bronze) Descubra o mistério de Oak Island.

MAGNA CUM LAUDE: (20G/Bronze) Tenha um recruta no nível Assassin.

MAN OF THE PEOPLE: (20G/Prata) Liberte todos os distritos de Boston ou Nova York.

MONOPOLY MAN: (10G/Bronze) Envie um comboio a Boston, Nova York e Frontier.

MULTITASKING: (20G/Bronze) Complete 50% de todas as entradas no Progress Tracker.

MYSTERY GUEST: (20G/Bronze) Complete as Sequências 1 e 2.

NO GOOD DEED GOES UNPUNISHED: (20G/Prata) Abra a porta do templo e descubra o destino de Desmond.

ORIGINAL GAMER: (20G/Bronze) Ganhe um jogo de Fanorona, Morris e Bowls na Homestead.

PATENT NOT PENDING: (10G/Bronze) Use uma das invenções de Franklin para decorar sua mansão.

PERFECTIONIST: (50G/Prata) Complete todas as missões principais com pontuação perfeita.

PERSONALIZED: (10G/Bronze) Personalize sua página de Personagem e de Perfil no multiplayer.

PREDATOR: (10G/Bronze) Enforque cinco inimigos usando flechas com cordas.

PRINCE OF THIEVES: (10G/Bronze) Saqueie um comboio sem matar nenhum dos seus guardas.

RUDE AWAKENING: (10G/Bronze) Volte ao Animus.

SPIT ROAST: (20G/Bronze) Execute um duplo assassinato usando um mosquete.

TEA IS FOR ENGLISHMEN: (20G/Prata) Complete a Sequência 6.

THE DAY THE TEMPLARS CRIED: (20G/Bronze) Complete a Sequência 5.

THE SUM OF TRUTH: (50G/Ouro) Complete a Sequência 12.

THE TRUTH WILL OUT: (20G/Prata) Destrave uma das versões do vídeo da Abstergo na missão de história.

THE WHITES OF THEIR EYES: (20G/Prata) Complete a Sequência 7.

TUMBLEHOME: (10G/Bronze) Faça uma melhoria no *Aquila*.

TWO IF BY SEA: (20G/Prata) Complete a Sequência 9.

WHIT'S FUR YE'LL NO GO BY YE!: (10G/Bronze) Bloqueie uma linha de tiro cinco vezes, usando um escudo humano.

WINNING TEAM: (20G/Bronze) Esteja no time vencedor ao final de um jogo multiplayer.

GLOSSÁRIO

ACRE

Acre é uma cidade israelense localizada na região da Galileia ao norte da Baía de Haifa. Durante o século XII, a cidade foi invadida pelo sultão muçulmano Saladin e retomada poucos anos depois por Ricardo Coração de Leão, que a concedeu aos Cavaleiros de São João de Jerusalém. Povoada desde o período fenício, Acre serviu como fortaleza dentro do Reino de Jerusalém, conservando até os dias atuais boa parte de suas características e construções da época das Cruzadas, como as muralhas, as mesquitas e os caravançarais (espécie de pousada destinada a mercadores viajantes).

ALAMUT

Alamut, que significa "ninho da águia" em persa, era uma fortaleza localizada na cordilheira Elbruz, no sul do mar Cáspio, atual Irã. A construção foi primeiro erguida em 840 d.C. para defender o povo local de invasões. Para que fosse complicado o acesso ao local, foi construído um caminho artificial bastante protegido que levava aos portões principais. Porém, o local não era inexpugnável, pois em 1090 foi conquistado pelos hashashins e destruído pelos mongóis em 1256. Atualmente, só há ruínas do local, que foi bastante afetado por um terremoto em 2004.

APOCALIPSE 22, 13

Trecho bíblico localizado no Livro do Apocalipse, que diz: "Eu sou o Alfa e o Ômega, o Primeiro e o Último, o Princípio e o Fim". A frase, atribuída a Deus, traz os termos "Alfa" e "Ômega", que, em grego, são respectivamente a primeira e a última letra do alfabeto. Nesse trecho, Deus estaria reafirmando a sua soberania ao utilizar-se de tais comparações.

ARSUF

Também conhecida como Apollonia, Arsuf foi uma cidade costeira no Mediterrâneo oriental que fazia fronteira com domínios islâmicos e integrava o sistema de defesa da costa palestina, abrigando diversas torres que serviam como postos de observação e sinalização. Por estar situada junto a um ancoradouro natural, a região sempre esteve à mercê de ocupações, favorecendo a comunicação cultural e comercial entre povos do Mediterrâneo, da Ásia e da África. O sítio arqueológico de Arsuf está localizado a aproximadamente 15 km ao norte de Tel-Aviv (capital de Israel), na cidade de Herzliya.

BASÍLICA DE SÃO PEDRO

A Basílica de São Pedro é a maior igreja do cristianismo. Erguida onde supostamente o discípulo Pedro teria morrido, ela abriga seus restos mortais. Possui área de 23 mil metros quadrados e pode receber mais de 60 mil devotos.

A construção da primeira Basílica de São Pedro foi ordenada pelo imperador Constantino. No

século XVI, o papa Júlio II decidiu derrubar a antiga igreja e construir uma nova, muito maior. Arquitetos e artistas famosos, como Rafael e Michelangelo, participaram da construção dessa grandiosa basílica, que levou aproximadamente 150 anos. Atualmente, é local para missas do papa, sendo a principal delas a Missa do Galo, que ocorre todos os anos à meia-noite do dia 24 de dezembro. Em frente à Basílica, há outro símbolo da fé cristã: a praça de São Pedro (Piazza di San Pietro), desenhada pelo artista Bernini no século XVII, contratado pelo papa Alexandre VII para aperfeiçoar a praça.

BATALHA DE BUNKER HILL

Ocorrida em 17 de junho de 1775, a Batalha de Bunker Hill foi um confronto entre os colonos americanos e o Exército Britânico no início da Guerra da Independência dos Estados Unidos. O nome da batalha deriva da colina de Bunker, ponto de conquista estratégico almejado por ambos os lados.

Embora a Grã-Bretanha tenha vencido o conflito, aproximadamente 226 homens morreram e mais de oitocentos ficaram feridos. Desse modo, as forças revolucionárias americanas notaram que tinham capacidade para resistir a um ataque de um exército regular.

BORGIA

Os Borgia foram uma família nobre hispano-italiana de destaque durante o Renascimento, sendo que três de seus membros alcançaram o papado: Alfonso de Borja, o papa Calisto III; Rodrigo Lanzol Borgia, o papa Alexandre VI; e Giovanni Battista Pamphilj, o papa Inocêncio X. Famosos por não medirem esforços para obter o que desejavam – especialmente o poder –, os Borgia foram acusados dos mais variados crimes, desde corrupção, roubo e simonia (venda de objetos sagrados ou cargos eclesiásticos) até estupro, incesto e assassinato.

Entre os Borgia mais conhecidos, encontra-se Cesare Borgia, nascido em 13 de setembro de 1475. Filho do papa Alexandre VI, largou a carreira religiosa após a morte do irmão Giovanni para tornar-se guerreiro, sendo nomeado Duque de Valentinois. Cesare, que convivia com personalidades importantes como Leonardo da Vinci e Niccolò Machiavelli, viu o enfraquecimento de sua influência com a morte do pai e a ascensão do inimigo Júlio II ao papado. Morreu em 12 de março de 1507, em Viana, na Espanha.

BOSTON

Capital do estado de Massachusetts, nos Estados Unidos, Boston abriga cerca de 5,8 milhões de habitantes em sua região metropolitana e possui um extenso centro comercial, financeiro, industrial e universitário.

Foi fundada pelos britânicos em 1630, que mais tarde se retirariam da cidade devido às crescentes revoltas por parte dos colonos (em especial, a Festa do Chá de Boston). A capital de Massachusetts também é conhecida por ter atraído diversos imigrantes ao redor do mundo para sua indústria, especialmente irlandeses e portugueses.

CALENDÁRIO MAIA

O calendário Maia, considerado o mais perfeito entre os dos povos mesoamericanos pré-colombianos, tem uma formação que difere dos nossos calendários atuais. Para os maias, havia três ciclos: o sagrado, chamado Tzolkin, durava 260 dias e recomeçava quando chegava ao fim (como

acontece no calendário ocidental quando se alcança a data de 31 de dezembro); o astronômico, de nome Haab, tinha 365 dias e era seguido por pessoas “inferiores” para a organização dos afazeres agrícolas; e, por fim, o de longa contagem que, assim como os demais, era cíclico e cujos cálculos de encerramento geraram a polêmica profecia do fim do mundo, que aconteceria em 21 de dezembro de 2012.

CAPADÓCIA

Em turco, Capadócia significa “terra dos belos cavalos”. Localizada na Turquia, na região da Anatólia Central, foi um importante cruzamento de rotas comerciais entre as cidades de Izmir, Pamukale e Éfesos, utilizadas por mercadores de especiarias vendidas na Europa. Não aparece em mapas atuais, pois sua demarcação perdeu valor ao longo do tempo. A atual Capadócia é um resgate das tradições antigas, e a região foi transformada em um ponto turístico. Antigamente, a área abrangia a região sul do Mediterrâneo, onde hoje é a Armênia.

CHARLES LEE

Nascido em 6 de fevereiro de 1732 e morto em 2 de outubro de 1782, Charles Lee foi um soldado britânico que se tornou general do Exército Continental na Guerra da Independência Americana.

Serviu ao Exército Britânico na Guerra dos Sete Anos e, mais tarde, mudou-se para a América. Estabelecido na Virgínia, ofereceu-se para auxiliar os revolucionários. Seu intuito era tornar-se comandante do Exército Continental, mas teve as expectativas frustradas pela nomeação de George Washington.

COLISEU

O Coliseu, também chamado de Anfiteatro Flaviano, é um anfiteatro concebido na Roma Antiga cujo nome provém da palavra latina “Colosseum”, em referência à colossal estátua do imperador Nero que ficava próxima à construção. O Coliseu era utilizado como arena dos mais variados espetáculos, especialmente combates entre gladiadores, e abrigava aproximadamente 50 mil pessoas. Símbolo do Império Romano, foi usado para o entretenimento durante cerca de quinhentos anos, até o século VI, posteriormente servindo como habitação, forte, sede de ordens religiosas e até mesmo templo cristão. Atualmente, o Coliseu é uma das principais atrações turísticas de Roma e foi eleito uma das Sete Maravilhas do Mundo Moderno.

CRISTIANISMO

O cristianismo é uma religião monoteísta (crê na existência de um único deus) que se baseia nos ensinamentos de Jesus de Nazaré, os quais constam no Novo Testamento da Bíblia. Segundo os princípios cristãos, Jesus é o filho de Deus, que veio à Terra para salvar a humanidade ao morrer pelos pecados cometidos pelo mundo. Exemplo de virtuosidade, Cristo é considerado o Messias que, depois de ter morrido e ascendido aos céus, voltará ao mundo para realizar o Julgamento Final e conferir a vida eterna aos seus devotos.

Há três vertentes importantes dentro da religião cristã: o catolicismo, a ortodoxia oriental e o protestantismo. O catolicismo provém da Igreja Católica Apostólica Romana, que agrega mais de um bilhão de fiéis ao redor do globo e está submetida à autoridade do papa. Na doutrina católica, há Sete Sacramentos que o devoto deve seguir: o batismo, a eucaristia (recebimento da hóstia), a crisma

(legitimação do batismo), a confissão, as ordens sacras (no caso daqueles que desejam se tornar sacerdotes), o matrimônio e a extrema-unção.

A Igreja Ortodoxa Oriental, que se separou do catolicismo em 1054 depois da Grande Cisma do Oriente, deriva da cristandade do Império Bizantino e tem como líder o Primaz da Ortodoxia. A doutrina ortodoxa prega dar continuidade à Igreja concebida por Cristo e considera seus líderes como os sucessores dos apóstolos. Embora preserve boa parte dos dogmas do catolicismo – como os sacramentos – a ortodoxia renega conceitos como a infalibilidade papal.

O protestantismo, concebido na Europa Central durante a Reforma Protestante no século XVI, nasceu da insatisfação relacionada às práticas da Igreja Católica Apostólica Romana medieval. De acordo com o protestantismo, que viria a originar as Igrejas Presbiteriana, Luterana, Anglicana e Batista, o diálogo com Deus e a salvação se dão sem a necessidade de um intermediário, o que configura uma ruptura com a doutrina católica, na medida em que dispensa os rituais realizados por sacerdotes para a purificação da alma.

CRUZADAS

As Cruzadas eram expedições organizadas por cristãos e tinham como objetivo recuperar a Palestina – a Terra Santa – das mãos dos muçulmanos. Patrocinadas pela Igreja Católica, elas receberam esse nome pelo fato de os cristãos tecerem uma cruz em suas vestes como símbolo do voto feito à Igreja. Dentre as principais Cruzadas realizadas do século XI ao XIV, destaca-se a Terceira Cruzada, iniciada em 1189. A expedição foi enviada para tirar do líder muçulmano Saladin o controle de Jerusalém, e contou com a participação dos reis Ricardo Coração de Leão e Filipe Augusto – respectivamente, da Inglaterra e da França –, bem como do imperador Frederico Barba Ruiva do Sacro Império Romano-Germânico, tornando-se, por isso, conhecida como a Cruzada dos Reis. Devido a desentendimentos internos e à morte de Frederico, a expedição perdeu muito de sua força. Ricardo Coração de Leão conseguiu vencer Saladin na Batalha de Arsuf, mas devido à vulnerabilidade de suas tropas, não pôde sitiar a cidade. Deu-se, então, um acordo diplomático entre o líder cristão e o muçulmano: Jerusalém permaneceria em mãos muçulmanas, mas os cristãos teriam em troca a liberdade de realizar peregrinações à região.

DAMASCO

Capital da Síria, Damasco é considerada a cidade mais antiga a ser habitada de forma contínua no mundo. Indícios de sua ocupação remontam há mais de 5 mil anos. O local, cruzado pelo rio Barada, está localizado nos sopés da cordilheira do Antilíbano a 80 km da costa oriental do mar Mediterrâneo e apresenta um clima semiárido. Entre 661 e 750, Damasco foi escolhida como capital do Califado Omíada, mas sofreu um declínio em ocasião da vitória da dinastia Abássida, quando Bagdá foi eleita sede do poder islâmico. A região síria só iria readquirir importância nos períodos mameluco (século IX) e da dinastia Aiúbida (séculos XII e XIII). Durante o governo otomano, entre os séculos XVI e XIX, Damasco entrou em decadência outra vez, embora conseguisse manter o seu prestígio cultural. Atualmente, é considerada a Capital Árabe da Cultura.

DECLARAÇÃO DA INDEPENDÊNCIA DOS ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA

Ratificada no Congresso Continental em 4 de julho de 1776, a Declaração da Independência foi o documento por meio do qual as Treze Colônias da América do Norte se declararam livres do domínio

britânico. Escrito por Thomas Jefferson, que posteriormente se tornaria o terceiro presidente americano, o documento explicita as razões que levaram os americanos a reivindicarem a independência, como a abusiva cobrança de impostos para o pagamento de prejuízos de guerras dos ingleses.

DNA

O DNA (sigla que designa ácido desoxirribonucleico) é um composto orgânico, presente no núcleo das células, que guarda as instruções genéticas responsáveis pela geração e pelo funcionamento dos seres vivos, à exceção de determinados vírus. Descoberto em 1953 por Francis Crick e James Watson – que receberam o Prêmio Nobel de Medicina pelo feito –, o DNA aloja os dados necessários para a síntese das proteínas no organismo e é, exceto em gêmeos univitelinos, único em cada ser humano.

ÉDEN

O Éden, também chamado de Jardim do Éden, é o local descrito no Livro do Gênesis da Bíblia como a morada inicial de Adão e Eva, o primeiro homem e a primeira mulher criados por Deus. De acordo com a tradição bíblica, Deus concedeu o Jardim do Éden a Adão e Eva para que eles o preservassem e se alimentassem de seus frutos, à exceção daquele que havia na Árvore do Conhecimento do Bem e do Mal. Tentados a obter tal sabedoria, o casal desobedeceu à ordem divina e provou o fruto proibido. Em consequência, ambos adquiriram as noções do bem e do mal, reconhecendo o pecado e a vergonha. Como punição, Deus os expulsou do Éden e os condenou a vagar pela Terra, conquistando o alimento com o próprio suor. Ao longo dos séculos, o Jardim do Éden povoou o imaginário de muitos artistas, os quais dedicaram inúmeras obras ao tema, como Hieronymus Bosch em *O Jardim das Delícias Terrenas* (1504) e Peter Paul Rubens em *Adão e Eva* (1600).

EDWARD BRADDOCK

Nascido em janeiro de 1695 e morto em 13 de julho de 1755, Edward Braddock foi um general britânico que se tornou comandante-em-chefe das Treze Colônias durante o início da Guerra dos Sete Anos. Tornou-se conhecido por sua desastrosa expedição contra Ohio e Vírginia em 1755, quando perdeu a vida.

ESPANHA

O Reino da Espanha é um país europeu da península Ibérica, cuja capital é Madrid. Seu território inclui, além da extensão continental, as ilhas Baleares, as ilhas Canárias e duas cidades autônomas no norte da África: Ceuta e Melilla. Está dividido em dezessete comunidades autônomas governadas por autoridades eleitas pela população. Na esfera federal possui um rei, mas é governado por um Parlamento.

Sua história é marcada tanto pelas influências que recebeu das mais diversas culturas como pela grande influência que exerceu no mundo na Idade Moderna, período em que foi responsável pela colonização de diversas regiões que hoje têm o espanhol como língua oficial.

Dominada pelo Império Romano em 49 a.C., invadida pelos bárbaros no século IV e reconquistada pelos cristãos das mãos dos mouros, a Espanha se veria unificada apenas no final do século XV, prosperando por intermédio da expansão marítima e consequente coleta de metais preciosos

provenientes da América.

Nos séculos seguintes, o Império Espanhol entraria em decadência, especialmente em razão da independência de suas colônias americanas, e jamais retomaria o seu poderio.

EVENTO DE TUNGUSKA

O Evento de Tunguska refere-se à queda de um objeto proveniente do espaço, ocorrida em 30 de junho de 1908 na Sibéria, próximo ao rio Podkamennaya Tunguska. A explosão provocada por esta queda devastou uma área de milhares de quilômetros quadrados. Devido à ausência de uma cratera ou de quaisquer fragmentos, um grande mistério se formou em torno do evento. Atualmente, estima-se que a destruição foi causada pelo deslocamento de ar ocorrido após a explosão de um meteoroide.

EXPERIMENTO FILADÉLFIA

O Experimento Filadélfia foi uma suposta experiência realizada pela marinha americana em 28 de outubro de 1943, que teria consistido em desmaterializar o contratorpedeiro USS Eldridge, teletransportando-o da Pensilvânia à Virgínia e trazendo-o de volta em poucos instantes. A experiência, atribuída ao dr. Franklin Reno com base na Teoria do Campo Unificado de Albert Einstein, naturalmente foi negada pela Marinha dos Estados Unidos.

EXPLOSÕES SOLARES

Explosões, ou fulgurações, solares são fenômenos causados por alterações repentinas no campo magnético do Sol em áreas de sua superfície. As explosões são acompanhadas por liberação de gases, elétrons, raios ultravioletas e raios X. Quando o resultado desses fenômenos chegam à Terra na forma de partículas, produzem um fenômeno nos polos chamado aurora boreal. Entretanto, têm um lado negativo, podendo interferir nas comunicações, satélites, sistemas de navegação e redes elétricas.

FESTA DO CHÁ DE BOSTON

Ocorrida em 16 de dezembro de 1773, a Festa do Chá de Boston representa um evento decisivo na trajetória dos Estados Unidos pela sua independência. Os colonos, revoltados com o governo britânico devido à imposição de novos impostos, invadem os navios da Companhia Britânica das Índias Orientais e jogam cerca de 45 toneladas de chá ao mar no Porto de Boston. O protesto foi orquestrado pelo mercador John Hancock, que mais tarde se tornaria o governador de Massachusetts.

FILADÉLFIA

Filadélfia é a mais populosa cidade do estado da Pensilvânia, nos Estados Unidos, e uma das mais antigas do país. A cidade, de grande importância no período das Treze Colônias e no processo de independência americana, abrigou Benjamin Franklin, cujas ideias instigaram os colonos a reivindicar a autonomia dos Estados Unidos. Sendo o centro geográfico e social das Treze Colônias, foi sede do Primeiro Congresso Continental e, posteriormente, capital do país em quatro ocasiões.

FORLI

A cidade italiana de Forli fica na região da Emília-Romanha, província Forì-Cesena. Possui cerca

de 150 mil habitantes e 228 km^2. É um importante centro de agricultura e também é famosa por ser o local de origem de pessoas importantes da cultura e arte italianas, como Melozzo da Forlì, Flavio Biondo, Geronimo Mercuriali e Giovanni Battista Morgagni.

GEORGE WASHINGTON

Nascido em 22 de fevereiro de 1732 e morto em 14 de dezembro de 1799, George Washington é uma das figuras mais importantes dos Estados Unidos, tendo sido o primeiro presidente constitucional do país, entre 1789 e 1797. Considerado o "Pai da Pátria" pelos americanos, ele exerceu grande papel na luta pela autonomia dos Estados Unidos como comandante do Exército Continental na Guerra da Independência.

GRÃO-MESTRE

Autoridade máxima de uma ordem, que dispõe de poder quase pleno. Eleito pelos integrantes da ordem, o líder assume um mandato temporário e pode ser deposto caso atue de maneira imprópria. O termo é usado para designar os dirigentes da maçonaria, ordens de cavalaria e outras ordens militares ou religiosas.

GUERRA DOS SETE ANOS

Ocorrida entre 1756 e 1763, a Guerra dos Sete Anos é resultado da competição colonial e econômica entre França e Inglaterra, nos Estados Unidos, Nova Escócia, Terra Nova e Índia. A França investe contra as Treze Colônias inglesas com o auxílio das tribos indígenas, e em resposta os americanos se unem à Coroa britânica para conter a ameaça. Vitoriosos, os britânicos levam a guerra para a Europa ao fechar os portos franceses com o apoio da Prússia. A França, vulnerável, cede à Inglaterra territórios como o Canadá e o Senegal. Apesar da vitória, a Grã-Bretanha acaba prejudicada pela terrível situação financeira que a acomete, o que a leva a aumentar os impostos dos colonos da América para saldar os custos da guerra. Este é um dos principais motivos que levaram os americanos a reivindicar sua autonomia na Guerra da Independência.

HASHASHINS

A Ordem dos Assassinos de Assassin's Creed realmente existiu, mas não há informações concretas sobre seus métodos e ações. As informações que existem são oriundas apenas de inimigos e relatos de terceiros. A possível origem do clã remonta a 1080 d.C. A Ordem teria sido fundada por Hassan ibn Sabbah, conhecido na época como O Velho da Montanha, a fim de difundir uma nova linha do ismaelismo, uma das correntes do esoterismo islâmico. Sua sede ficava em uma fortaleza em Alamut, no atual Irã e, no auge, possuiu 60 mil seguidores.

O termo "hashashins" possui várias origens, . Uma versão é que vem de "assass", que significa "fundamentos" na fé islâmica. O nome também pode ter vindo do nome da erva haxixe, que, por sua vez, vem de "haschichiyun" (fumador de haxixe). Relatos de cristãos da época dizem que os Assassinos teriam esse hábito quando estavam em ação. Outras fontes dizem que Hassan ibn Sabbah chamava seus discípulos de "Asasiyun", fiéis à "Asas", que significa "fundação da fé". Desde então, as variações em outras línguas resultaram no termo que usamos hoje.

IGREJA DE SANTA MARIA IN ARACOELI

Igreja localizada em Roma, foi, segundo a tradição, construída onde a sibila Tiburtina profetizou a vinda de Cristo ao imperador romano Augusto. Ela está localizada na colina de Campidoglio e é também famosa por ser o local onde foi sepultada a mãe de Constantino, o imperador que instituiu o cristianismo em Roma.

Até o ano de 1250, era um local sagrado para a doutrina cristã. Porém, teve sua importância aumentada quando foi cedida aos franciscanos pelo papa Inocêncio IV. O local, com o tempo, se transformou em parte central da vida política de Roma na época, pois era usado para discussões públicas entre senadores e cidadãos.

A igreja possui 22 colunas retiradas de outros edifícios. Seu teto é decorado com imagens navais que comemoram, dentre outros eventos importantes, a batalha de Lepanto, ocorrida em 1571. Sua escadaria, de 24 degraus, foi construída em 1348 em comemoração ao fim da Peste Negra.

IMPÉRIO BIZANTINO

No século IV, o imperador Constantino sentiu-se ameaçado com a invasão dos bárbaros no Ocidente e decidiu transferir a capital do Império Romano para a cidade oriental de Bizâncio, renomeada Constantinopla, criando o chamado Império Bizantino. A "Nova Roma" teve Justiniano como seu principal imperador, chegando até mesmo a reconquistar Roma do domínio dos bárbaros. Com a sua morte, porém, o Império Bizantino começou a entrar em decadência, um declínio que culminaria em sua tomada pelos turcos em 1453. A herança que esse Império deixou para a humanidade é vasta, presente desde as rotas comerciais entre o Ocidente e o Oriente até os códigos civis atuais.

IMPÉRIO OTOMANO

O Império Otomano existiu de 1299 a 1922 d.C. e abrangeu grande parte do globo em seu auge, incluindo territórios no norte da África, Leste Europeu e Oriente Médio. Seu território era dividido em 29 províncias e considerado a ponte entre o Ocidente e Oriente no mundo antigo.

Esse império nasceu na região da Anatólia, parte da atual Turquia, e foi uma das grandes potências islâmicas da história da humanidade. O nome vem de um de seus líderes, Otomão I, que fundou sua primeira dinastia. As capitais do império, ao longo dos séculos, foram Sögüt, Bursa, Edime e, a mais famosa, Constantinopla. Para manter suas conquistas, as tradições e religiões dos povos conquistados sempre eram respeitadas. O Império Otomano englobou diversos povos (sérvios, romenos, árabes, turcos, entre outros) e religiões (muçulmana, judaica, cristã) que conviviam em relativa harmonia.

Sua degradação teve início no século XIX, quando começou sua perda de território. No ano de 1909, o sultão Abdul Hamid II foi deposto do cargo. Entre 1912 e 1913, avanços colonialistas da Itália e da França tomaram territórios otomanos na Europa e África. O Império foi aliado da Alemanha na Primeira Guerra Mundial e, com a derrota da Aliança, foi extinto em 1922, dando o lugar à Turquia atual.

INGLATERRA

A Inglaterra é um dos países integrantes do Reino Unido, união política que inclui também a Escócia, a Irlanda do Norte e o País de Gales. Habitada desde o período paleolítico, ela deriva seu nome dos anglos, um dos povos bárbaros que se estabeleceram na região ao longo dos séculos V e VI. A Inglaterra, estado unificado desde 927 d.C., teve grande impacto cultural no mundo principalmente após a Era dos Descobrimentos iniciada no século XV. É neste país que se inicia a Revolução Industrial, processo inovador na história da humanidade que estabeleceria a mecanização dos sistemas

de produção e novas relações entre capital e trabalho.

ISRAEL PUTNAM

Nascido em 7 de janeiro de 1718 e morto em 29 de maio de 1790, Israel Putnam foi um general do exército dos Estados Unidos que se tornou famoso pelo seu papel na Batalha de Bunker Hill, tendo sido notável tanto no planejamento como no campo de batalha. Apesar de seu espírito de luta ter inspirado inúmeras lendas, muitos consideravam a coragem de Putnam excessivamente imprudente.

ISTAMBUL

A cidade de Istambul, antiga Bizâncio e Constantinopla, é a maior da Turquia e a quinta maior do mundo. Com mais de 13 milhões de habitantes (o que a torna rival de Londres como a mais populosa cidade europeia), Istambul é habitada em sua maioria por muçulmanos, com uma grande quantidade de laicos e minorias cristãs e judaicas. Ela foi a capital do Império Romano do Oriente e do Império Otomano e, embora não seja a capital da Turquia, é a cidade mais ilustre do país devido à sua importância comercial, industrial e cultural. Istambul também abriga o Patriarcado Ecumênico de Constantinopla, sede da Igreja Ortodoxa.

JERUSALÉM

Capital de Israel, está situada nas Montanhas da Judeia, entre o norte do mar Morto e o mar Mediterrâneo. Sagrada para judeus, cristãos e muçulmanos, Jerusalém é considerada uma das cidades mais antigas do mundo, com aproximadamente 4 mil anos. A região abriga pontos religiosos de suma importância, como o Muro das Lamentações, a Esplanada das Mesquitas e o Santo Sepulcro e, por ser o centro espiritual de religiões distintas, foi submetida ao longo da história a uma série de disputas, especialmente durante as Cruzadas. Com um passado de submissão ao domínio do Império Romano, de Saladin e da Inglaterra, Jerusalém já sofreu 52 ataques, 44 recapturas e duas destruições.

JOHN PITCAIRN

Nascido em 28 de dezembro de 1722 e morto em 17 de junho de 1775, John Pitcairn foi um fuzileiro naval da Grã-Bretanha convocado para servir em Boston, Massachusetts, no começo da Guerra da Independência Americana. Embora respeitado em Boston como um dos oficiais mais razoáveis da força de ocupação, ele esteve no comando da investida que daria início às batalhas de Lexington e Concord e, consequentemente, à Revolução.

JUNO

Conhecida como Hera na mitologia grega, Juno é a deusa romana das mulheres e a protetora do casamento. Esposa e irmã de Júpiter, Juno era frequentemente traída pelo marido. Seus ímpetos de fúria e vingança, porém, recaíam apenas sobre as amantes e os frutos desses relacionamentos extraconjugais, que geralmente eram perseguidos. É mãe dos deuses Vulcano, Marte e Juventa.

JÚPITER

Considerado o “deus dos deuses” na mitologia greco-romana, Júpiter – Zeus na mitologia grega – é

filho do titã Saturno e irmão dos deuses Netuno e Plutão. Júpiter destronou o seu sanguinário pai a fim de obter o comando do cosmo, oferecendo a Netuno o reino dos mares e a Plutão, o dos mortos. Casado com Juno, o deus do trovão é constantemente lembrado em relação a seus incontáveis casos extraconjugais com deusas e humanas. De seus relacionamentos com divindades, nasceram deuses como Febo e Baco. Já de seus casos com mortais, surgiram heróis como Hércules.

LEONARDO DA VINCI

Nascido em 15 de abril de 1452 em Vinci, na Florença, Leonardo destaca-se como um dos maiores gênios do Renascimento, tendo atuado como inventor, cientista, engenheiro, matemático, botânico, anatomista, arquiteto, escultor, pintor, músico e poeta.

Leonardo era filho ilegítimo do tabelião Piero da Vinci e de uma camponesa chamada Caterina. Levado para ser educado no ateliê do famoso pintor Andrea del Verrocchio, o artista surpreendeu o mestre com seu notável talento para a pintura e logo foi enviado a Milão para ficar a serviço da corte de Ludovico Sforza. A partir daí, Leonardo tornou-se famoso e requisitado em cidades como Roma, Veneza e Bolonha, sendo posteriormente convidado pelo rei francês Francisco I a viver na França, onde ficaria até morrer, em 2 de maio de 1519. Conhecido como o “homem modelo” do pensamento renascentista, Leonardo é consagrado por obras como *Mona Lisa* e *A Última Ceia*, bem como por sua mente engenhosa, capaz de conceber conceitos como o do helicóptero, do tanque de guerra e da energia solar. Da Vinci também foi responsável por avanços científicos nas áreas da óptica, da engenharia civil e da anatomia.

MARCO POLO

O viajante e mercador italiano Marco Polo é uma das figuras mais conhecidas da Idade Média, tendo sido um dos primeiros ocidentais a percorrer a Rota da Seda e a fascinar seus contemporâneos com relatos sobre a quase desconhecida Ásia. Nascido na província veneziana da Dalmácia – onde hoje se situa a Croácia –, Marco Polo acompanhou o pai, Nicolau, e o tio, Matteo, em uma viagem ao Oriente quando ainda tinha 17 anos, visitando países como os atuais Afeganistão e Turquia. Ao chegar à China, estabeleceu-se na corte do soberano Kublai Khan – neto de Gengis Khan – executando funções diplomáticas e administrativas durante dezessete anos. Em 1295, Marco retorna à Veneza repleto de riquezas e especiarias com o pai e o tio, sendo preso três anos mais tarde devido a um conflito entre venezianos e genoveses. É neste período de cárcere que o italiano relata suas viagens ao escritor Rustichello da Pisa, o que dá origem ao clássico *Livro das Maravilhas* ou simplesmente *As viagens*. Famoso, Marco Polo volta à Veneza após ser libertado e lá permanece até a sua morte, em 9 de janeiro de 1324.

MASYAF

Cidade síria, Masyaf é famosa pelo seu grande castelo medieval, que remonta à época do Império Bizantino. Esta construção foi utilizada para proteger as rotas de comércio que levavam a cidades mais longínquas, como Banyas. Após a destruição da fortaleza de Alamut, os hashashins passaram a ter Masyaf como sede.

MOHAWK

O povo mohawk é uma das tribos que formam o grupo nativo norte-americano de iroqueses,

composto também pelos senecas, cayugas, onondagas, oneidas e tuscaroras. Os mohawks eram conhecidos por seus habilidosos arqueiros, que se tornaram os guardiões da confederação americana contra várias invasões. Originários de Nova York, eles habitam atualmente as regiões de Ontário e Quebec, no Canadá. O cabelo "moicano" é inspirado no estilo usado pelos nativos dessa tribo.

MUÇULMANO

O termo muçulmano, derivado da palavra árabe "aslama", que significa "submetido a Deus", designa as pessoas adeptas do islamismo, religião monoteísta baseada no Corão (considerado o livro sagrado que abriga a palavra literal de Deus) e nos ensinamentos do profeta Maomé. O islamismo prega a importância da generosidade, do bom relacionamento entre as pessoas e da justiça, bem como enfatiza a onipotência de Deus e a existência de vida após a morte. Entre as práticas dos muçulmanos, estão as orações diárias, a peregrinação anual a Meca, o jejum no mês de Ramadã – período em que se desenvolve a reflexão – e o estudo do Corão. De acordo com a religião muçulmana, há três cidades sagradas: Meca, onde situa-se o meteorito negro conhecido como Caaba; Medina, região na qual Maomé construiu a primeira mesquita; e Jerusalém, onde acredita-se que o profeta ascendeu ao céu.

NAVARRA

A província autônoma de Navarra, localizada no norte da Espanha, possui uma trajetória que data do período paleolítico. A partir do século III a.C., começa a ocorrer a separação entre os povos vascões (ancestrais dos bascos) e celtas, que ficariam, respectivamente, nas regiões norte e central do território espanhol. Os vascões resistem ao domínio do Império Romano, mantendo-se autônomos mesmo após a fundação do Reino de Pamplona pelo general Pompeu no século I a.C., e ao longo do período inicial da era cristã se mantêm livres dos visigodos. Mesmo com a ocupação dos muçulmanos a partir de 711, os vascões conseguem preservar certa independência. Nos séculos seguintes, várias dinastias passam a controlar Navarra – incluindo dinastias francesas – e em 1515 sua parte espanhola é anexada à coroa do Reino de Castela. No século XIX, o antigo reino de Navarra se torna província e sua autonomia é assegurada somente em 1982.

NICCOLÒ MACHIAVELLI

Nascido em 3 de maio de 1469 e morto em 21 de junho de 1527, Machiavelli foi um filósofo e político italiano autor do famoso livro *O príncipe*. Machiavelli cresceu na República Florentina sob o governo de Lourenço de Médici e, aos 29 anos, entrou para a política como Secretário da Segunda Chancelaria. Nesta função, o filósofo pôde observar atentamente a vida política de sua época, algo que mais tarde se refletiria em suas obras. Após 14 anos de trabalho, Machiavelli seria dispensado, o que lhe permitiria dedicar-se à escrita de suas obras. Neste manual da arte de governar, o autor exalta a atuação política de Cesare Borgia e expõe suas preocupações a respeito da falta de unidade nacional na Itália, propondo soluções como uma ética própria nas questões de Estado, em detrimento da ética cristã.

NOVA YORK

A cidade conhecida como "Big Apple" ou "capital do mundo" é a mais populosa dos EUA (e terceira de todo o mundo). É um importante polo financeiro, midiático, artístico, tecnológico, educacional e de entretenimento. Fundada em 1624 como um posto de comércio, foi a capital

estadunidense por um curto período, entre 1785 até 1790. É formada por cinco regiões: Bronx, Brooklyn, Manhattan, Queens e Staten Island, com diversos pontos turísticos como a Quinta Avenida, Times Square, Estátua da Liberdade, Grand Central Station, Wall Street, Central Park e Empire State Building. Mais de 50 milhões de turistas a visitam anualmente.

OLHO DA PROVIDÊNCIA

Também conhecido como o "Olho que Tudo Vê", o Olho da Divina Providência é o símbolo de um olho que irradia luz por cima ou dentro de uma pirâmide ou triângulo. Considerado o olhar de Deus sobre a humanidade – algo que é reforçado pela forma triangular, que representaria a Trindade cristã –, o símbolo é bastante utilizado na maçonaria e, dentro de sua iconografia, retrata a observação do Criador, que confere prosperidade aos membros da ordem. O Olho que Tudo Vê pode ser visto no dólar estadunidense ou como uma referência na concepção do vilão Sauron, da saga *O Senhor dos Anéis*.

PAUL REVERE

Nascido em 1 de janeiro de 1735 em Boston, nos Estados Unidos, e morto em 10 de maio de 1818, Paul Revere foi um ourives famoso por sua atuação durante as batalhas de Lexington e Concord na Guerra de Independência Americana e por seu pensamento visionário em relação à indústria.

Considerado um símbolo de patriotismo devido às suas "corridas noturnas" para levar mensagens de batalha, Revere também foi um dos responsáveis pela organização de uma rede de inteligência criada para monitorar os movimentos dos inimigos britânicos. O ourives é tido por alguns historiadores como um americano industrial exemplar, especialmente por ter notado o potencial dos produtos metálicos para a produção em larga escala.

PIRI REIS

Hadji Muhammad, mais conhecido como Piri Reis, foi um almirante otomano nascido em 1465. Ele é o autor do *Livro da Marinha*, no qual inseriu um mapa-múndi feito em 1513 que seria denominado "Mapa de Piri Reis". Proveniente da península de Gallipoli, na atual Turquia, Hadji Muhammad era sobrinho do almirante turco Kemal Reis, considerado o corsário mais perigoso de sua época e possível inventor dos canhões navais de longo alcance.

Piri Reis combateu por vários anos com as marinhas espanhola, veneziana e genovesa. Tornou-se Almirante e, após ser derrotado pela marinha portuguesa no norte do Golfo Pérsico em 1554, foi executado a mando do Sultão.

RENASCIMENTO

O Renascimento ou Renascença constitui um período da história europeia que, na concepção da maioria dos historiadores, se inicia no final do século XIII e vai até meados do século XVII, representando o término da Idade Média e o início da Idade Moderna.

A Renascença teve como berço a Itália, país cujo crescimento comercial permitiu que a classe burguesa ascendesse e buscasse novos valores que a representasse. Nesta nova sociedade que se formava e que prezava pelas capacidades do ser humano, já não havia mais espaço para um mundo de estruturas medievais, movido pelo teocentrismo (a concepção que coloca Deus como o centro do universo e, portanto, de todas as coisas). Instigado pela noção antropocentrista – que coloca o ser

humano no centro de tudo –, o “novo homem” buscou referências na cultura greco-romana, que possuía uma visão naturalista e humanista do mundo. Ao resgatar tais concepções para aplicá-las nas artes, na filosofia, na política, na sociedade e na cultura como um todo, deu-se origem ao “renascimento” da visão de mundo da Antiguidade Clássica. Os renascentistas povoaram os mais diversos campos da ciência, da literatura e da arte. Entre os nomes mais notáveis, estão o do astrônomo Nicolau Copérnico, o historiador Niccolò Machiavelli, o poeta Luís de Camões, o pintor e arquiteto Rafael Sanzio e o multitalentoso inventor e artista Leonardo da Vinci. A partir da Itália, o Renascimento se espalhou pela Europa, adquirindo grande aceitação na Inglaterra, na Alemanha e nos Países Baixos.

RICARDO CORAÇÃO DE LEÃO

Rei da Inglaterra entre os anos de 1189 e 1199, Ricardo Coração de Leão é filho de Henrique II e Eleanor de Aquitânia. Durante seu reinado, não passou mais de seis meses na Inglaterra, e dedicou-se, como um dos líderes da Terceira Cruzada, a libertar Jerusalém das mãos de Saladin. Ricardo foi feito prisioneiro do duque Leopoldo da Áustria após a derrota na Cruzada e, quando adquiriu a liberdade após o pagamento de uma exorbitante fiança, voltou à Inglaterra a tempo de impedir que o irmão João usurpasse o trono. Mais tarde, Ricardo concederia o reinado a João e morreria em uma batalha na França, na região de Châlus.

ROMA

Capital da Itália, localizada na província de mesmo nome, é internacionalmente conhecida como a Cidade Eterna e possui sete colinas: Palatino, Aventino, Campidoglio, Quirinal, Viminal, Esquilino e Célio. O folclore da cidade diz que foi fundada por volta de 753 a.C. pelos irmãos Rômulo e Remo, criados por uma loba quando pequenos. Sempre importante na história italiana por ter sido o centro do Império Romano, Roma possui em seu território o Estado independente do Vaticano e diversas construções de seu passado glorioso.

SALADIN

Ṣalāḥ ad-Dīn Yūsuf ibn Ayyūb, comumente conhecido como Saladin, nasceu em Tikrit – atual Iraque – no ano de 1138 e foi um sultão de grande importância em seu tempo, tendo dominado Jerusalém e a mantido sob a guarda dos muçulmanos durante a Terceira Cruzada. Admirado pelos súditos e até mesmo pelos rivais cristãos por sua liderança militar e excelência na administração de seus domínios, Saladin empenhou-se arduamente na preservação da cultura islâmica, sendo responsável pela reconstrução da mesquita de Al-Aqsa.

SANTO GRAAL

Cálice usado por Cristo na Última Ceia no momento em que converte o pão e o vinho em seu corpo e sangue. A lenda em torno do Graal diz que ele confere poderes especiais a quem bebe de seu recipiente, embora esse relato se assemelhe ao de uma lenda céltica anterior a Jesus, segundo a qual uma vasilha mágica era capaz de dar força e vitalidade à pessoa que comesse dela. Provavelmente, o mito celta inspirou a lenda cristã, que foi incorporada às histórias do rei Artur da Inglaterra medieval.

Na lenda arturiana do cálice sagrado, conta-se que José de Arimateia, seguidor de Cristo, toma posse do Santo Graal e o utiliza para recolher o sangue que escorre do corpo de Jesus enquanto ele está

crucificado. Após a morte do Messias, José de Arimateia é preso sob a acusação de ser seu discípulo. Na cela, é alimentado diariamente por uma pomba sagrada que lhe traz hóstias. Ao ser libertado, José foge com o Graal para a Inglaterra junto a outros cristãos e se estabelece em uma região onde atualmente situa-se a cidade de Glastonbury. O seguidor de Jesus Cristo dá início a uma linhagem de guardiões do cálice sagrado, que cairia no esquecimento, até que o rei Artur tem uma visão do cálice e de suas propriedades sagradas, acreditando que poderiam salvar o reino de Camelot. É sob a missão de encontrar o Santo Graal que os famosos cavaleiros da Távola Redonda são enviados, embora jamais o tenham encontrato.

SARRACENO

O termo "sarraceno" era comumente utilizado pelos cristãos medievais para designar, de maneira errônea e genérica, árabes e muçulmanos (essas duas palavras só foram introduzidas no vocabulário europeu no século XVII). A princípio, sarraceno era o nome com o qual o Império Romano denominava, durante os seus primeiros séculos, os árabes nômades encontrados nos desertos entre a Arábia e a Síria e no Iêmen. Posteriormente, os gregos se apropriariam do termo, e o usaram de maneira generalizante. A palavra, inclusive, designa o primeiro califado árabe governado pelas dinastias Omíada e Abássida, que se tornou conhecido como Império Sarraceno.

SHEMHAMPHORASCH

É o conjunto dos 72 nomes de Deus, cada um formado por três letras, a partir do desdobramento do Tetragrama Sagrado. Os nomes estão presentes nos versículos bíblicos 19, 20 e 21 do Capítulo 14 do Êxodo. No texto original, cada um dos versículos possui 72 letras e cada nome é escrito com uma letra de cada um dos versículos.

SOCIEDADES SECRETAS

As sociedades secretas são grupos formados para fins políticos e religiosos, muitas vezes para guardar supostos segredos que a humanidade não estaria preparada para compreender. Por conta disso, elas acabaram por adquirir uma grande aura de mistério e, por consequência, são constantemente associadas às mais diversas teorias da conspiração. Ao longo dos séculos, várias sociedades secretas adquiriram visibilidade, ora por suas motivações, ora por sua interferência direta nos rumos da história. São os casos da Thule e da Mão Negra. A Thule, criada em 1918 por Rudolf von Sebottendorff na Alemanha, teve como crença principal a superioridade da chamada raça ariana, que, devido à sua "pureza", seria dotada de poderes secretos e orientada por espíritos rumo à dominação do mundo. A Mão Negra, por sua vez, foi uma organização nacionalista surgida na Sérvia, em junho de 1910, que visou à unificação das regiões dos povos eslavos dominadas pelo Império Austro-Húngaro. Esse grupo terrorista foi responsável pelo assassinato do príncipe herdeiro do Império, Francisco Ferdinando, o que ocasionou a guerra entre a Áustria-Hungria e a Sérvia e, consequentemente, a Primeira Guerra Mundial.

SUBJECT 16

Clay Kaczmarek, assim como Desmond, foi sequestrado pela Abstergo e forçado a usar o Animus para reviver memórias de antepassados. Mas no caso de Kaczmarek, classificado no projeto como Subject 16, a experiência testou os limites do ser humano: Kaczmarek foi mantido por períodos

prolongados na máquina. Por causa disso, absorveu as habilidades de seus ancestrais, mas também sofreu com um efeito colateral, o Bleeding Effect, que lhe permitiu viajar nas memórias sem o Animus. Como não possuía mais o controle da situação, acabou enlouquecendo por confundir a realidade com as memórias revividas.

Para se vingar daqueles que o deixaram nessa situação, Kaczmarek preparou alguns meios para sabotar a Abstergo, avisando seu sucessor no experimento, Desmond (Subject 17). Ele também assimila o Bleeding Effect, mas em pequena escala, o que lhe permite o uso da Eagle Vision. Kaczmarek modificou o Animus e inseriu nele um elemento de Inteligência Artificial, com sua forma, para deixar informações para quem viesse ao projeto depois dele. Ele também era descendente de Ezio Auditore, por isso suas mensagens puderam ser vistas por Desmond. Suas mensagens secretas marcadas com sangue podem ser vistas no final do primeiro jogo.

As mesmas marcas estão espalhadas pelo segundo e possuem pistas para Desmond sobre vários temas, incluindo a verdadeira motivação de Lucy Stillman. Ela estava infiltrada na Abstergo a mando do líder dos Assassinos e quando Clay foi raptado, se preparou para ajudá-lo. Porém, Lucy foi corrompida pelos Templários (que comandam a Abstergo), tornando-se uma agente dupla. Clay descobre e ela tenta se explicar, mas não o convence. Ela diz que manterá a promessa de tirá-lo da Abstergo, mas acaba fazendo o inverso e se mostra uma traidora. Por isso ele deixa as mensagens para seu sucessor, Desmond. Em seguida, se suicida.

TEMPLÁRIOS

Os Templários, integrantes de uma das mais famosas ordens militares de cavalaria, denominada Ordem dos Pobres Cavaleiros de Cristo e do Templo de Salomão, eram homens incumbidos desde o fim da Primeira Cruzada de 1096 a proteger os cristãos que faziam peregrinações a Jerusalém. Assumindo votos de castidade e pobreza, os Templários eram identificados por seus mantos brancos, que continham uma grande cruz vermelha.

Quando Jerusalém foi perdida, o apoio aos cavaleiros diminuiu progressivamente, a ponto de muitos passarem a desconfiar de seus procedimentos, como as cerimônias de iniciação. A situação tornou-se insustentável quando o rei Filipe IV da França, que estava em dívida com os Templários, persuadiu o papa Clemente V a tomar medidas enérgicas contra eles. Foi assim que, em 1307, boa parte dos integrantes da Ordem foi perseguida e morta. Cinco anos mais tarde, o papa daria fim à Ordem. As lendas criadas em torno da Ordem atiçariam a curiosidade e imaginação das pessoas ao longo dos séculos.

TERRA SANTA

A Terra Santa, formada por regiões de Israel, da Jordânia e da Cisjordânia, é um local considerado sagrado por três religiões: o judaísmo, o cristianismo e o islamismo. Para os judeus, trata-se da Terra Prometida por Deus no Antigo Testamento; para os cristãos, é o local onde se deu o nascimento, a pregação, a morte e a ressureição de Jesus; para os muçulmanos, é a terra onde Maomé ascendeu ao céu. Local de intermináveis disputas ao longo da história, especialmente durante as Cruzadas, a Terra Santa recebe anualmente milhares de peregrinos em locais como a Basílica do Santo Sepulcro e o rio Jordão.

TETRAGRAMA SAGRADO

O Tetragrama Sagrado, também conhecido como “Tetragrama YHVH”, refere-se à forma

transliterada do nome do Deus de Israel. A pronúncia correta do hebraico original – uma língua considerada próxima da extinção – foi perdida há muito tempo, e há especialistas que afirmam ser impossível pronunciá-la de maneira satisfatória atualmente devido à necessidade de se “dobrar” a língua de maneira peculiar.

TREZE COLÔNIAS

Referem-se às colônias fundadas pelos ingleses entre 1607 e 1733 na América do Norte. Foram elas: Massachusetts, Nova Hampshire, Rhode Island, Connecticut, Pensilvânia, Nova York, Nova Jersey, Delaware, Virgínia, Carolina do Norte, Carolina do Sul, Maryland e Geórgia. As colônias, fundadas por pessoas (especialmente ingleses) desejosas de liberdade religiosa e de melhores condições de vida longe de uma Europa cheia de conflitos políticos, tinham liberdades limitadas, pois eram administradas pela Grã-Bretanha. Mais tarde, a insatisfação dos colonos perante este domínio daria origem à Guerra de Independência Americana.

TORRE DE GÁLATA

Também chamada Christea Turris (Torre de Cristo), a Torre de Gálata está localizada em Istambul, Turquia. Possui nove andares, com o total de 66,9 metros de altura. Na época de sua construção, 1348, era a maior da cidade. Foi construída pela colônia genovesa em Constantinopla, no distrito de Gálata, e servia como torre de vigilância. Hoje é um ponto turístico, com direito a restaurantes e cafés. Oferece uma bela vista de Istambul e do estreito de Bósforo.

VENEZA

Cidade da região de Vêneto no nordeste da Itália, Veneza é famosa por ter sido, do século IX ao XVIII, a capital da Sereníssima República de Veneza, território que abrangia grande parte do nordeste da Itália contemporânea, além de ilhas e territórios ultramarimos. A partir do século X, destacou-se como potência comercial, possuindo uma das maiores frotas do continente. Com um império controlado pelos doges – como eram chamados os comandantes em Veneza –, a cidade administrava diversas rotas comerciais no Levante e dispunha de feitorias como as de Rodes, Creta e Zante. Conhecida mundialmente pelos seus canais, Veneza foi considerada pela Unesco um Patrimônio da Humanidade devido à sua riqueza cultural.

VIANA

Município espanhol na província autônoma de Navarra, Viana foi fundada por Sancho, o Forte – rei de Navarra – em 1219. A região atuava como fortaleza na fronteira com o reino de Castela, e sua importância era tanta que os herdeiros do trono de Navarra recebiam o título de Príncipe de Viana durante o século XV. Hoje, a região atrai turistas de todo o mundo e abriga a igreja onde foi sepultado Cesare Borgia.

